
掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.229
卷首特报
PlayStation 入华
一切为了玩家的初始一步
专题企划
独乐乐不如众乐乐
共斗游戏面面观
研究中心
任天堂全明星大乱斗
3DS
攻略透解
神威闪电枪
3DS
大江户锻造师
PSV
梦幻之星 新星
PSV
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
3DS
赠品
《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》主题海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.228电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年2月22日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.229电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名

3000日元/40美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）




3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 PSV彩包

1名 3DS触控笔套装




1名 《刀剑神域》文件夹

二等奖



1名 《命运石之门》官方画集

1名 《暗魂献祭》同捆包

《掌机王SP》第227辑中奖名单

一等奖 1名
3DS e商店/PSN点卡

湘潭市	周哲

二等奖 2名
《刀剑神域》棒球帽/《命运石之门》官方画集

柳州市	刘晨曦	广州市	周泽文

三等奖 3名
掌机周边

青岛市	党政
上海市	王菁益
桂林市	伍尔佳

《掌机王SP》第227辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV 硬壳包

平湖市	曹翔
天津市	杨沛时
北京市	张剑

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgk—ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net


8位点阵风格的闪电枪！
P195
攻略透解
神威闪电枪
3DS
系统详解
关卡攻略


系统指南
流程攻略
全角色任务
P206
攻略透解
异星球生存之战！
梦幻之星 新星
PSV


P180
攻略透解
系统详解
迷宫地图
全委托一览
大江户
BlackSmith
扑火飞蛾与白夜舞蝶的一年恋曲
大江户锻造师
PSV


口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石
3DS
红蓝交织的第三世代
重生！
P122
攻略透解
系统详解
全剧情攻略
大量实用资料

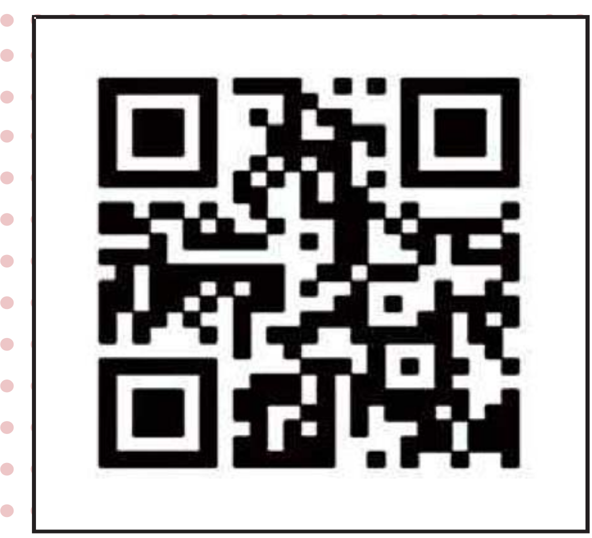


封面用图：《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》
封面设计：咕噜

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：IO57fh68



口袋光环 VOL.229



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

文 库玛 & 马修 美编 香山

PlayStation入华
一切为了玩家的初始一步



2004年1月1日，以国际最主流主机的姿态进入中国的行货PS2，因为种种原因最终停止销售，至今令人扼腕叹息；如今，一直没有真正放弃大陆玩家的索尼，再度携国行PS4和PSV归来——11年间，无论是世界还是国内，游戏市场的格局都发生了不小的变化，再度归来的索尼除了一如既往地带来风靡全球的大作外，也和很多国内厂商达成了合作，其准备可谓非常充分，下面请看《掌机王SP》关于本次发布会和媒体发布会的报道！

PlayStation中国发布会

关键词：黑白色主机先行



发布会上，索尼电脑娱乐日本亚洲执行副总裁织田博之的一句：“大家久等了，我把PlayStation带到中国来了！”宣布了PlayStation的入华正式成为现实。随后，他与东方明珠索乐文化推广有限公司总裁添田武人以及上海东方明珠文化发展有限公司总经理徐辉三人揭开了首波入华主机的面纱。首批发售的国行版PS4和PSV均为最基本的黑白色两款，PSV为目前国外正在发售的2000型，并提供8G、16G、32G和64G四种规格的存储卡供玩家选购。此外，添田武人还宣布今后会为国行PS4和PSV提供两年的保修，相关服务体系也会进入75个城市，并通过建立的90个维修点为国行主机提供可靠的售后保障。



关键词：简体中文版游戏



作为整场发布会最受关注的内容之一，添田武人宣布首发的第一方游戏包括《钠克的大冒险》、《驾驶俱乐部》、《小小大星球3》、《花花卡姆》和《灵魂交织》这五款作品。在随后的国外厂商环节，Square Enix宣布《最终幻想X HD版》和《最终幻想X-2 HD版》将登陆国行的PSV和PS4平台，其中登陆PS4版的消息则是全球首次正式公开。育碧带来的是PS4游戏《特技摩托 聚变》和PS4、PSV双平台游戏《雷曼 传奇》。Koei Tecmo



旗下的《讨鬼传 极》和《真·三国无双7 猛将传》也将以简体中文版的形式与诸位玩家见面，值得一提的是《真·三国无双7 猛将传》包含了其他地区发售的DLC内容，因此也被冠以了《真·三国无双7 猛将传 完全版》之名。此外，国内著名游戏开发公司完美世界也宣布独家代理PS4免费动作射击游戏《星际战甲》。在发布会的尾声还公布了一段海外开放商的新作串烧视频，其中包括了《罪恶装备 未知次元 征兆》、《吉娜姐妹 扭曲梦境 导演剪辑版》、《街机档案》、《蒸汽世界开采》、《极速空间 星系 终极版》等多款作品，相信这一大波游戏也会在不久之后与玩家们见面。

关键词：国产游戏



本次发布会上的一个亮点就是国内的游戏厂商们也带来了他们自主研发的游戏。首先登场的是蜗牛公司带来的PS4游戏《九阳神功》，这款主打第一武侠MOBA（注）概念的游戏可供玩家免费下载，并会在今后以每两个月的频率推出新地图和新角色等全新内容，首批15名英雄角色为完全免费制，国行PS4还有萧天放与冷凤萍这两名独占角色。

注：MOBA是Multiplayer Online Battle Arena Games的缩写，即多人在线联机竞技游戏。玩家在游戏中只控制一个角色，并通常与其他玩家一起被分为两队相互开展竞争。该类型游戏的代表作品有《DOTA2》和《英雄联盟》等。



著名游戏引擎Unity则带来了PS4和PSV游戏《南瓜先生大冒险》。这是一款画面可爱的解谜冒险类游戏，并曾获得过中国独立游戏节的最佳美术奖。游戏讲述了某日南瓜先生带着空白记忆醒来后决意寻回自己记忆，并在冒险途中逐渐发现这个世界和其缔造者背后秘密的故事。



灵游坊带来了一款PS4横版硬派武侠动作游戏《影之刃 蜃楼》。游戏画面带有中国特有的传统水墨风格并在系统上采用了双主角制，玩家可以在游戏关卡中自由切换角色，以此来灵活地运用他们的战斗招式。从该游戏的现场影像来看，游戏的画面视觉效果华丽，角色的打斗动作也可谓畅快淋漓。



擅长卡牌游戏制作的慕和公司此次带来的是其旗下开发的PSV卡牌游戏《千姬变》。游戏将《封神演义》中的众仙全部女体化，并重新解构了原著的内容。除了众卖萌角色外，精致的画面表现和丰富的策略性玩法也是该游戏的特点所在。



椰岛游戏带来的PS4、PSV游戏《小小白日梦》是一款主打“创新型跑酷类解谜游戏”概念的作品。游戏讲述了一对恩爱的情侣被巫师所嫉恨，当女主被巫师变成了一只泰迪熊后，男主为了营救女主而踏上冒险的故事。针对此次登陆国行主机，《小小白日梦》还会增加全新的角色和关卡。



除了上述介绍的游戏外，发布会上还播放了一段国产游戏的串烧视频，其中包括《十二女神》、《御天降魔传》、《新苍穹之剑》、《捕鱼达人3》、《暴走老精灵》、《兵器谱》等游戏，届时这些游戏都会陆续登陆国行PS系主机。

关键词：限定版主机

为了纪念此次的PS系主机进入中国市场，SCE特别推出了带有土豪金中国龙图案的限量版PS4和PSV首发限量纪念包，并强调这两款商品都只在中国发售。





▲PSV的纪念包上还印有“二零一五年上市纪念版”的字样。

◀现场展示的中国龙PS4主机和PSV纪念包。

关键词：亲民的价格



在游戏的相关介绍完毕后，织田博之再次上台向大家介绍了主机的具体价格。国行PSV的零售价格为1299元，前一万名购入者可获得《小小白日梦》的免费兑换码。国行PS4主机的定价为2899元，搭配摄像头和直立架的套装售价为3299元。首发购入的玩家可以获得《九阳神功》的兑换码和《南瓜先生大冒险》的优惠兑换码。《九阳神功》的同捆PS4主机套装的售价也为2899元，中国龙限定版PS4主机的售价为3299元。

2014年12月12日零点开始玩家可在天猫、苏宁和京东的索尼官方旗舰店等索尼授权店进行预订，正式上市日期为2015年1月11日。

在符合相关要求的前提下提供全球统一化产品

添田武人采访

发布会结束后，添田武人接受了国内媒体的采访，并就许多玩家关注的问题给予了回应，虽然一些事尚未尘埃落定，但我们可以从添田武人对这些问题的回答中感受到诚意以及索尼对此次入华事务的长远规划。

——请问国行版的主机是否会进行锁区处理？

添田武人（后文简称添田）： 索尼电脑娱乐会在符合中国政府相关规定的前提下，为中国用户提供全球统一化的产品。主机游戏的开发需要一定的技术和时间的积累，因此只要给予游戏相应的时间和技术就会有更多的产品出现在中国市场。当消费者看到自己有很多选择的时候，他们得到的游戏享受也会变得更为丰富，此时锁不锁区这件事就变得不再重要了。

——发布那天有多少游戏能确定通过审查？能不能为我们举几个已经审查的游戏名字？

添田： 这个问题最关键的一点是首发当天我们会有多少游戏，以及接下来又会有多少游戏。我不希望看到首发虽然有很多游戏，但接下来就没有游戏的情况。另一方面也有可能会出现首发虽然游戏较少，但之后会不断推出游戏的情况，对消费者来说这可能是他们更希望看到的现象。所以我们一开始和游戏开发商谈的时候也是希望不用太着急，而是大家一起开始做这件事，然后慢慢把这个市场做起来。

——软件方面的售价大概会在一个怎样的价格区间？初期会以什么形式发售？

添田： 游戏软件的价格等我们有具体消息时会作进一步的说明，但基本的想法跟我们这次所宣布的硬件价格一样。全球应该是一个统一的或者相近的价格制定，而不是说在某一个地区或者某一个国家有很大的调动，这对消费者来说也不公平。我们看市场的时候也不仅仅只针对某一个国家，而是看全球市场，所以说我们的价格策略基本上是按照全球统一的定价来制定的。

——国行的PlayStation账户跟全球是通用吗？

添田： 我们会在日后就注册网络服务相关的信息对消费者进行具体的介绍，但基本的想法和其他国家是一样的，也就是说玩家可以在我们为中国准备的PS商店注册。但至于一个用户是否可以在国行主机上注册其他国家的账户就要看接下来我们的准备情况了，所以现在还没有更多的信息给大家。

——国行PSV是否支持国内三大移动运营商？

添田： 这次我们给国行PSV提供的是Wi-fi版本，而不是3G版本。

——能不能对国行主机的功能做一个大致介绍？将来会不会支持国内的流媒体？

添田： 主机硬件功能是与全球基本统一的，但有一些服务的提供商本来就没有在中国国内提供服务，或者说它们的服务在中国不能被利用，所以一些功能能否被引进就需要看该服务商的服务在中国是否可以利用。我们现在也正处于跟国内一些非常有实力、有影响力的社交媒体的对接过程中，我们希望在一个地区既然提供了产品，就要让消费者能够更好地利用到当地的服务。

——PS商店是否能支持中国用户的常用支付方式？

添田： 国内跟国外在支付上有着不一样的地方，比如支付宝、银联等等。我们在设计PS商店的时候都会考虑到这方面的问题，虽然目前还没有一个准确的答案，但我们在进行整体的商业设计时已经将其纳入了考虑。

——今后会如何缩短中国上市游戏和国外上市游戏的差距？

添田： 这个问题的关键点有两个，一个是在做游戏的同时要把汉化的部分也让游戏开发商提前做好。所以这需要我们跟开发商进行各种各样的交流，但如果是索尼旗下的游戏的话，沟通起来可能会相对容易些，因此这一点必须得到游戏开发商的理解和支持；第二点则是国外游戏需要通过中国相关部门的审批，至于是否



能把推出产品的时间与国外上市的时间尽量拉近，主要还是看我们和政府之间的配合，或者说游戏开放商和政府之间的配合。如果较好地平衡了这两点的话就能够尽量做到中国和其他主要国家市场的同步。如果能有中国大作在这个平台上投入的话，我们今后说不定也能看到全球首发在中国举行这么一个情况。

——借鉴香港和台湾地区的汉化游戏可能会加快许多，并且SCE在中国还处在一个刚起步的阶段，SCE香港、台湾那边毕竟有着很多经验，请问这方面的沟通多吗？

添田： 实际上我们的交流是非常多的。借鉴在香港、台湾地区已经推出的产品进行汉化和翻译完全没有做过汉化的游戏——这两者的工作内容相比起来其实不太一样。再加上语言是一个活生生的东西，这几个地区虽然用的都是中文，但是在措辞使用上还是有着不一样的地方，所以我们需要真正懂大陆文化和语言背景的人来最后做一些调整，所以还是需要一段时间，但针对汉化的相关沟通我们已经有在进行。

——现在SCE在台湾已经建立了一个汉化中心，将来SCE会不会在中国大陆也建设一个汉化中心？

添田： 汉化这一项目实际上可以从两点来考虑。一点是国内有专门做游戏汉化的服务提供商，我们也在与这些服务提供商积极联系；另一点则是在SCE内部建立汉化部门，至于这一点是否必要则要看我们的业务今后会以怎样的速度和规模来发展，并且我们还要参考消费者的消费趋势。事实上，在外委托服务提供商进行汉化和在内部建立专门的部门进行汉化并无本质的区别，但目前其他汉化中心的资源是可以利用的。

——在香港或是台湾等地购买的主机是否能享受到大陆的后期保障服务？

添田： 我们设计国行两年保修服务的出发点就





是在中国提供一个保护消费者的“三包”制度。玩家在国外买的产品应该是国外经销商承担责任，由他们来提供这项服务。只是维修的话，玩家只要将机子拿到索尼的维修网点就可以进行维修。

——索尼有没有第一年的销售目标？

添田： 我们想看到的是这个市场会以多快的速度成长起来，PlayStation业务实际上有着两个大前提，第一个前提是硬件系统的提供，另外一个就是游戏的内容，这就像是车的两个轮子，会互相影响。所以这样来看的话，我虽然可以订一个理论值，但其实没有多少实际的意义，真要说的话就是越多越好（笑）。所以我想说的结论就是，有多少好的游戏会跟我们的硬件销售直接相关，大家的立足点虽然不一样，但首先是一起把中国这个市场做起来，这样的话中国市场这块蛋糕才会越来越大，这也是我们特别想看的。

——作为中国玩家，我可以买水货也可以买国行的产品，那么我为什么买国行的产品呢？

添田： 特别重要的一点就是买得放心。我们对索尼本身的产品质量是非常有信心的，但是没有百分之百的事情，玩家可以在两年保修的服务基础上更为放心地购买。并且我们现在的重心在中国，可以给中国消费者提供一个更为安心的环境。

——请问首发当天会有什么仪式？

添田： 当天索尼的直营店会有首发仪式，首发仪式上的产品届时也会有惊喜。所以希望大家当天能够到索尼的直营店，亲眼见证销售第一天的惊喜，和我们一起来庆祝这个瞬间。我觉得这个体验是人的一生里很难得的一个机会，非常期待在索尼的直营店和大家见面。

——请问在国内和哪些游戏厂商和制作人有合作？

添田： 今天我们宣布的一些游戏其实有许多



都来自于国内的游戏开发商，比如和蜗牛与Unity China的合作等等。我们一直致力于建立这样的合作关系，在游戏的开发过程中，我们会向这些厂商提供技术支持，并就这个平台的理解方面的问题与他们进行交流。现在有越来越多的厂商表露出了合作的意愿，相信类似的合作也会不断提速。

——发布会期间除了期待的游戏之外，我们还看到了一些偏手游、页游甚至是街机的游戏，您可以从相关角度为大家介绍一下索尼在这方面的态度吗?

添田： 我们在国内开始做主机游戏时，心态本身是非常开放的。虽然中国市场规模在全球是数一数二的，但在这里更多的是PC端的游戏，以及近来成长速度非常快的手机端游戏。从统计数量来看我们目前还看不出来主机游戏的市场份额有多少，在这样一个前提下让我们在国内去找一个有主机游戏开发经验的开发商实际上是一件非常困难的事。所以我们认为只要是在游戏这个大的生态圈里面，所有的人都是我们的合作对象。比如一些人以前是做手游或者PC端游戏的，但现在他们可能又想做主机游戏，因此我们对所有的游戏开发者都是非常欢迎的。大家在看到发布会上的游戏后会如果对非主机游戏居然要移植到这个平台上来这件事感到疑惑的话，可能是因为大家的理解还停留在以前传统的观念上。我们在中国开展的是一个全新的业务，需要把业界的同仁们一起团结起来，大家一起把主机游戏这个市场做起来，所以只要是有意愿和决心的开发商，我们都欢迎。

（采访最后）

添田： 一切都从今天开始。中国有句话我特别喜欢，就是“万里之行，始于足下”，我们的第二步、第三步会迈得多大，还请大家期待2015年1月11日和今后。更重要的是我们希望大家能一起把中国电视游戏市场做起来，大家一定都希望看到今后能有更多的游戏在这个平台出现，现在也是我们真正能把这个产业做起来的时候，这个是我非常非常希望看到的。和大家一样我自己也是一个玩家，就让我们一起玩更多更好的游戏，谢谢大家!





一切为了玩家——既是本次发布会、也是PlayStation中国的口号，无论是带来一款又一款国外大作，还是联合国内厂商大力拓展本土市场，我们都可以看到索尼的诚意和信心。尽管距离主机发售尚有一段时间，但发布会已经成功。最后，祝国行PS4、PSV，以及中国的行货电子游戏产业都能在2015年迎来开年大吉!

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

文 苍穹

软件 SOFTWARE

两大迷宫游戏强强联手，《世界树》×《不可思议的迷宫》

Atlus在niconico举行的直播会上一举公布了两款新作，首当其冲的便是与Spike Chunsoft合作开发的《世界树与不可思议的迷宫》。游戏将采用“《世界树》系列”的世界观和职业构成，人设依旧是日向悠二，玩法和形式则以“《不可思议的迷宫》系列”为主，玩家可以搭配不同的职业，结成4人小队探索迷宫。相信玩过《风来之西林》、《特鲁尼克大冒险》的玩家都非常熟悉。本作预定于2015年3月5日登陆3DS平台，售价7538日元（含税）。

此外，在推出了两作《新·世界树》后，“《世界树迷宫》系列”的正统续作终于启动，不过5代官网目前没有任何实际情报，就连登陆的平台都还是未知数。





硬件 HARDWARE

amiibo新玩法，联动获得DLC

随着Wii U版《任天堂全明星大乱斗》的热卖，作为联动外设同步发售的amiibo也掀起了一阵销售浪潮。BNGI也趁势积极响应任天堂，于11月13日上市的《海贼王 超级顶上战争X》预定于今冬推出更新补丁，游戏与amiibo联动便能免费获得角色服装，包括路飞（马里奥装）、路飞（路易装）、索隆（林克装）、山治（福克斯装）。预定明年1月29日发售的《皇牌空战3D 纵横火网 加强版》同样宣布将与amiibo展开联动，已公开的特典机身涂装包括TYPHOON（碧奇公主）、F-35（路易）、YF-23（萨姆斯）、F-14D（林克）四种样式。如果宣传和促销效果显著，相信今后会有越来越多地第三方推出这种联动要素。







软件
SOFTWARE

“谢幕”过后的“新篇章”，《交响旋律 勇者斗恶龙》公布



以“《最终幻想》系列”的经典曲目为基础，用绝妙的创意和新颖的玩法交织而成的MUG《交响旋律》此前在3DS平台先后推出了两作，《交响旋律 最终幻想 谢幕》于今年4月发售，随后陆续推出的DLC乐曲一直延续到12月，其中还有来自《勇气原点 飞翔妖精》、《浪漫沙加》的曲目。两作累积超过30万的销量加上大量DLC的盈利相信任何商家都不愿轻易放过，而系列的最新作则把主题锁定在了与《FF》齐名、同为“日本国民级RPG”的“《勇者斗恶龙》系列”。迄今为止正统作品已推出10作，还有《怪兽篇》、《特鲁尼克大冒险》等人气分支作品的《DQ》在经典BGM的数量上无须担心，玩家们更关心的是预定于2015年3月26日发售的《交响旋律 勇者斗恶龙》能否带来与众不同的游戏体验。

软件
SOFTWARE

《天狱篇》发售日终于敲定，“《机战Z》系列”迎来完结篇



12月15日，《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》的官网正式公开，游戏的发售日也锁定在2015年4月2日！作为“《机战Z》系列”的完结篇，本作中有《装甲骑兵Votoms》、《飞跃巅峰2》、《新世纪福音战士 新剧场版：Q》、《翠星之加尔刚蒂亚》、《全金属狂潮》小说版等全新作品参战。首发特典则是作为《时狱篇》外传的《连狱篇》下载码，内容为15话关卡，剧情则由“《机战Z》系列”的原创角色构成，系列前作的主人公都有很重的戏份。本辑“口袋光环”中就有本作的宣传影像，游戏的详细情报敬请关注今后《掌机王SP》上的相关报道。

此外，《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》的廉价版也宣布将于2015年1月25日发售，PSV版售价3024日元（含税），PS3版售价为4104日元（含税）。

周边
GOODS

《火纹》新作无消息，《觉醒》将出漫画版



从1990年系列首作《暗黑龙与光之剑》发售以来，“《火纹》系列”就是S·RPG类型的代表之一，游戏出众的战略性和角色阵亡便无法复生的残酷性令无数玩家为之痴迷。系列将于明年迎来25周年纪念，不过从2012年发售的《觉醒》后迟迟没有新作的消息也让喜爱《火纹》的玩家等得望眼欲穿。近期，一迅社突然宣布将于今年冬天推出《火焰之纹章 觉醒》的漫画版，包括漫画单行本和4格漫两本。以往的系列作品中，初代、《外传》、《封印之剑》等都曾推出过漫画，不过即使是最新的也相隔了十余年之久，希望这次漫画化是系列25周年纪念活动的序曲。

硬件
HARDWARE

任天堂全力推广新机型，3DS LL即将全面停产



截止自12月20日，日本任天堂官网资料显示迄今为止推出的蓝黑、银黑、红黑、纯黑4种配色的3DS LL已经结束生产，而剩余的纯白、粉白、薄荷白3种配色也将于近日中止生产。从10月11日New 3DS/New 3DS LL发售以来，任天堂在掌机市场的硬件销量就一路高歌猛进，不过老机型仍分流了相当一部分销量。如今从3DS LL停产的决定，也可以看出任天堂对新机型的信心和决心。另一方面，老版本3DS的亮黑、纯白、亮蓝等配色都将继续生产。

软件
SOFTWARE

另一位公主降临，《影牢》新作突然公布





于今年2月27日发售的PS3/PSV游戏《影牢 暗黑公主》是系列时隔9年的重新启动，游戏本身继承了系列一贯的黑暗残虐风格，以及陷阱连锁的玩法，但初版的诸多不合理设定导致游戏体验极差，致使很多玩家浅尝辄止。如今KT又突然公布了系列的最新作《影牢 另一位公主》。

本作是在《暗黑公主》的基础上追加全新内容的强化版，除了包含前作内容以外，还新增了一位女主角“恶梦公主”贝尔吉莉亚（ヴェルギリエ），她号称“系列最凶主角”，能以腿技作为武器主动攻击敌人。此外游戏还将追加包含100个任务的“任务模式”以及更多种类的陷阱，预定于明年3月26日登陆PSV、PS3、PS4平台。

软件
SOFTWARE

《沙加》系列25周年，新作将登PSV

由原Square创造的经典日式RPG“《沙加》系列”，从首作于1989年12月15日发售以来已历经了25载风雨，不过在3代重制版《时空的霸者 影或光》2011年登陆NDS后，系列就再无动作。

而在系列25周年的纪念发表会上，Square Enix公布了两款新作，PC平台的页游暂且按下不表，预定登陆PSV平台的《沙加2015》（暂名）一时间吸引了不少传统玩家的目光。虽然本作目前情报甚少，但可以确定的是依旧将由河津秋敏担任制作人、小林智美担任人设、伊藤贤治负责音乐，单单是这个班底就足以让系列粉丝充满期待了。

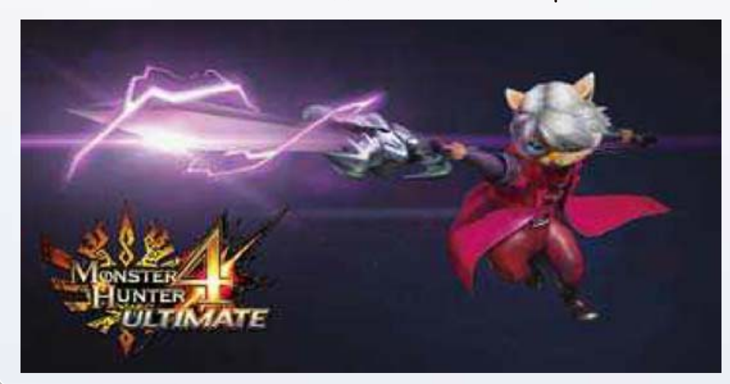




软件 SOFTWARE

《怪物猎人4 终极版》×《鬼泣》，但丁版随从猫降临

就在亚洲的《MH》玩家联机联得热火朝天之时，《怪物猎人4 G》的欧美版——《怪物猎人4 终极版》（Monster Hunter 4 Ultimate）发售日还只有“2015年内”的模糊概念。不过该作近期又公布了让日版玩家眼馋的限定联动要素，随从猫将可以身着《鬼泣》主角但丁的经典红色风衣，手持大剑协助战斗。此前，《MH4U》还公布过与《街头霸王 II 》的联动内容，布兰卡和春丽版的艾鲁猫同样帅气可爱，Capcom在欧美市场对本作的推广可谓不遗余力。





软件 SOFTWARE

吉田修平进入游戏，恐龙、机器人无处逃

《超时空战队 终极版》（Super Time Force Ultra）这款游戏可能大多数玩家并不了解，但说到SCE全球工作室现任总裁的吉田修平相信读者们已是耳熟能详。这款由Capybara Games开发、预定于2015年登陆PS4和PSV平台的独立游戏，宣布请到吉田修平先生大驾光临于游戏中、成为一名可操作的角色。本作是一款横版动作射击游戏，玩家需利用时空穿越技术与入侵地球的恐龙、机器人军团展开激烈的战斗。吉田修平在游戏中使用的是SONY旗下的智能手机Xperia，威力丝毫不亚于各种枪械类武器。





事件 EVENT

妖怪也要上红白，跨年演出跳体操

今年的大热之作《妖怪手表》不仅获得了日本年度流行语大赏，还于近日确定了会登上日本“春晚”——红白歌合战（后文简称“红白”）舞台的消息。今年的红白主题是“在除夕夜全民欢唱吧”，因此动感十足、能让全家人都站起来又唱又跳的《妖怪手表》主题曲真的是再合适不过了。担当《妖怪手表》TV动画主题曲演唱的组合キング・クリ–ムソ–ダ和Dream5会在地缚猫和其他人气角色的带领下，与观众们共同迎接新年的到来。值得一提的是，这也是日本NHK电视台首次允许其他电视台正在播放的动画节目出演红白，由此可见《妖怪手表》在当今日本的超高人气。





PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

事前不少人怀疑在《妖怪手表》的冲击下，《口袋妖怪》的霸主地位恐被动摇，并觉得《Ω红宝石·α蓝宝石》销量很难维持以往水准。在实际数字的面前，传言还是不攻自破，《真打》与《Ω红宝石·α蓝宝石》并未互相排挤，取得双赢。《妖怪手表》很可能是Level-5下一个进军欧美市场的重拳，但游戏中具有地域局限性的日本妖怪很可能不会就此照搬。

软件销量（日本） 2014年12月8日～12月14日

1 妖怪手表2 真打
妖怪ウォッチ2 真打
■Level-5■RPG■2014年12月13日■4968日元
NEW 本周销量 121万1918套 累计销量 121万1918套 消化率：80%以上 3DS

在过去的一年半时间，“《妖怪手表》系列”共计推出三作，频率不算低，而仅游戏部分创下的销量就已超越500万套，这还没有计入风靡日本的周边商品所带来的收入，堪称又一个商业奇迹。Level-5自独立以来已经创造了太多这样的奇迹，制作团队的执行力和价值转化率已远非“德高望重”的一些资深大厂所能望其项背。其实在这个吃相都不怎么好看的时代，Level-5尽管一直受到卫道士的抨击，私人倒认为他们数钱的同时并没有忘记给玩家带去欢笑，又有何不可呢？

2 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元
NEW 本周销量 15万1011套 累计销量 217万4087套 消化率：80%以上 3DS

3 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
↑ 本周销量 4万5135套 累计销量 188万6889套 消化率：80%以上 3DS

4 妖怪手表2 元祖·本家
妖怪ウォッチ2 元祖・本家
■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元
↓ 本周销量 3万6102套 累计销量 297万8314套 消化率：80%以上 3DS

5 怪物猎人4 G
モンスターハンター4G
■Capcom■ACT■2014年10月11日■6264日元
↓ 本周销量 2万5181套 累计销量 230万522套 消化率：80%以上 3DS

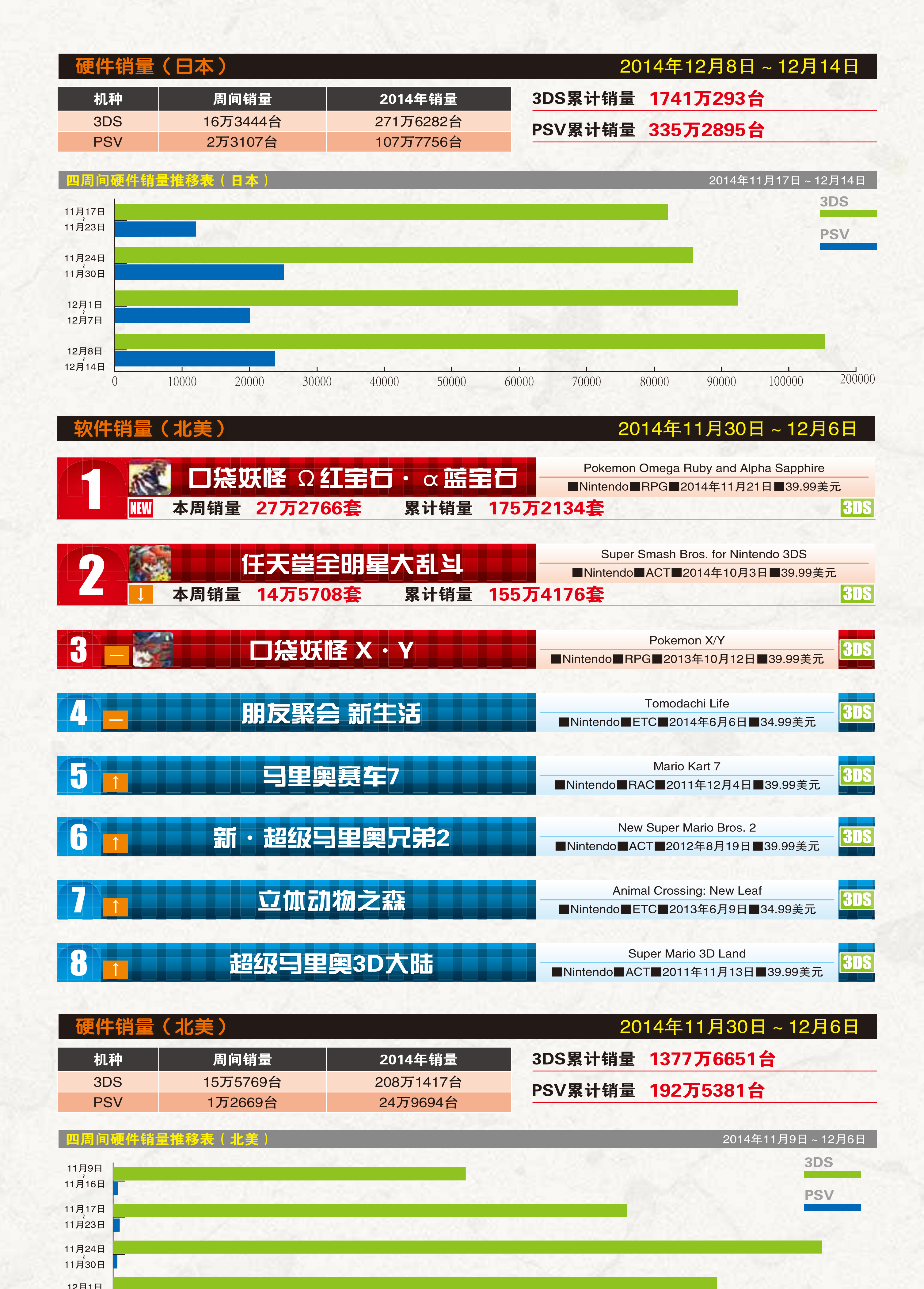
6 德比赛马 黄金版
ダービースタリオンGOLD
■角川Games■SLG■2014年12月4日■6264日元
NEW 本周销量 1万7584套 累计销量 8万7986套 消化率：60%以上 3DS

7 偶像活动 365天偶像日
アイカツ！ 365日のアイドルデイズ
■BNGI■A·AVG■2014年12月4日■5627日元
NEW 本周销量 1万5820套 累计销量 4万9295套 消化率：40%以上 3DS

8 角落玩偶生活 这里是安乐窝
すみっコぐらし ここがおちつくんです
■日本Columbia■ETC■2014年11月20日■5184日元
NEW 本周销量 1万2933套 累计销量 3万5082套 消化率：40%以上 3DS

9 进击的巨人 人类最后之翼 连锁
进击の巨人～人类最后の翼～CHAIN
■Spike Chunsoft■ACT■2014年12月4日■5378日元
NEW 本周销量 1万1895套 累计销量 3万1067套 消化率：40%以上 3DS

10 地球防卫军2 携带版 V2
地球防卫军2 PORTABLE V2
■D3 Publisher■ACT■2014年12月11日■5616日元
NEW 本周销量 1万1430套 累计销量 1万1430套 消化率：20%以上 PSV



硬件销量（日本） 2014年12月8日～12月14日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	16万3444台	271万6282台
PSV	2万3107台	107万7756台

3DS累计销量 1741万293台

PSV累计销量 335万2895台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年11月17日～12月14日

软件销量（北美） 2014年11月30日～12月6日

1 NEW 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■39.99美元
本周销量 27万2766套 累计销量 175万2134套 3DS

2 ↓ 任天堂全明星大乱斗
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元
本周销量 14万5708套 累计销量 155万4176套 3DS

3 — 口袋妖怪 X·Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元 3DS

4 — 朋友聚会 新生活
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元 3DS

5 ↑ 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

6 ↑ 新·超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

7 ↑ 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

8 ↑ 超级马里奥3D大陆
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元 3DS

硬件销量（北美） 2014年11月30日～12月6日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	15万5769台	208万1417台
PSV	1万2669台	24万9694台

3DS累计销量 1377万6651台

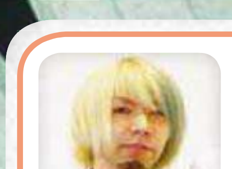
PSV累计销量 192万5381台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年11月9日～12月6日

游人望远镜

看到《Fate/hollow ataraxia》发售了，才想起自己的PC限定版才只玩了个开头；看到《拉姆纳秘宝 EX》发售，才想起自己还一直卡在蜥蜴人BOSS那里。虽说小时候一直是PC党，可是有了掌机之后感觉自己在PC游戏上真是没加好技能点。“反正PSV版都要出了，不如……”抱着这样的想法，虫某从香港带回来了一台笔记本电脑。好，接下来一起进入本辑的游人望远镜。

栏目主持｜虫无兮



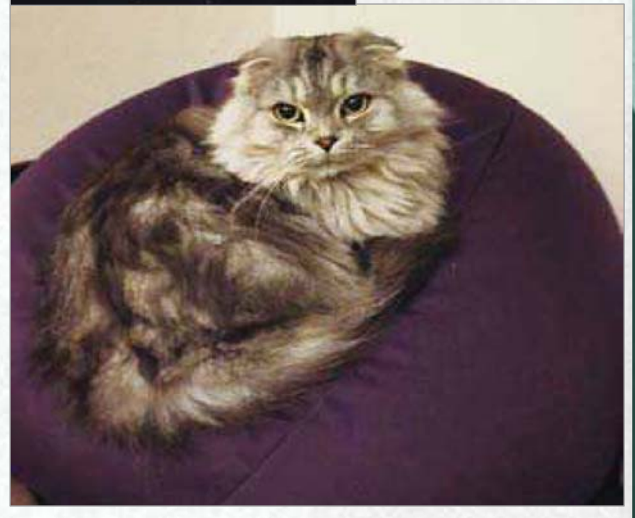
斋藤佑一郎

Spike Chunsoft所属游戏制作人，代表作有“《神孕》系列”及“《枪弹辩驳》系列”



妹妹立刻就变成废猫了，姐姐倒是振作得很，从这点上来看还真不愧是姐妹啊。

12月16日





这就是传说中的废人沙发吗！哦，这世上居然还有能抵抗其魔力的珍物，从这等对魔力看来，想必职阶是Saber吧！

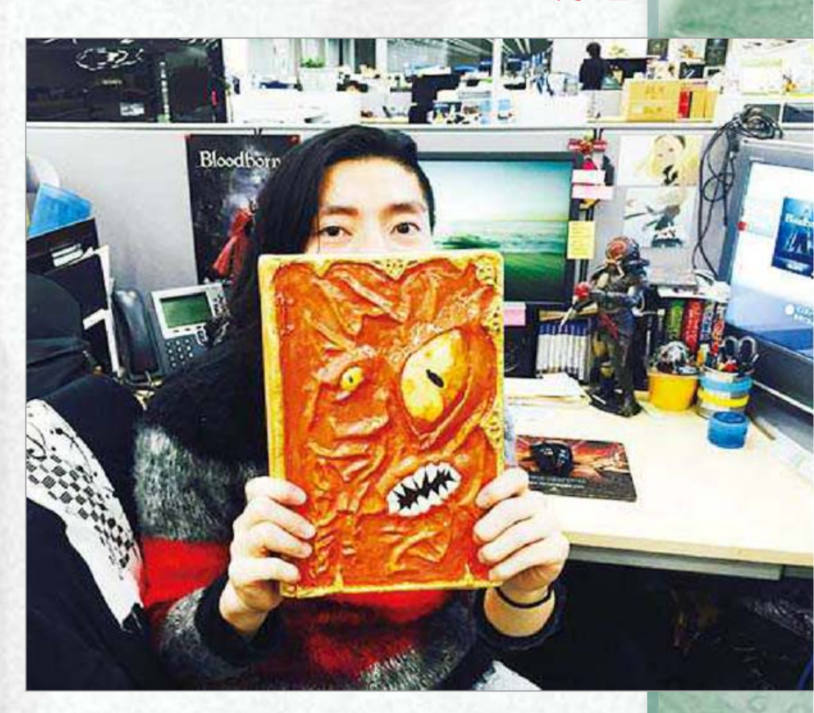


鸟山晃之

SCE所属游戏制作人，代表作为“《暗魂献祭》系列”

真是十分感谢《暗魂献祭》手工部的各位。我现在真是满心欢喜。

12月11日





居然不是满心恐惧吗？收到这么一本充满诅咒气息的相册的话，想必虫某会第一时间去学习封印术吧。



原田胜弘

BNGI所属，“《铁拳》系列”制作人



“小野，你在看吗？”是什么鬼（笑）。

12月16日



虫无谷

原田和小野这一对活宝虽然近来很少一起搞活动，但是在媒体心中可谓是孟不离焦。顺带一提，小野不出意外地转发了这条。



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》

今天飞机上用来打发时间的《渣和无用改革》。已经出到第14卷了呢。封面上的是麻将里的“Rising Sun（国士无双十三面）”！里面还有《妖怪手表》梗，真是乱来呢（笑）。



12月14日



虫无谷

如果说《天才麻将少女》是萌，这一部作品果断是“燃”，一度看得虫某都想学打麻将了。不过当中有大量的政治要素，太认真的读者还是跳过这一部吧。



小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

最近没有收到“我在看你的专栏，很有趣呢！”这一类令人高兴的感想。被公司里的负责人评价说“我只看旁边的千代丸的专栏呢”，被编辑质疑“你还在写这个啊？”的“绝对绝望小高”，在本周的Fami通上刊登了。



12月19日



虫无谷

作为写手来说，这确实是很让人“绝对绝望”的状态呢。事实上，写下这段文字时，虫某也有一丝疑虑：真的有人在看“游人望远镜”吗？每次编辑部内审《掌机王SP》时，总感觉这个栏目从未被提起过……

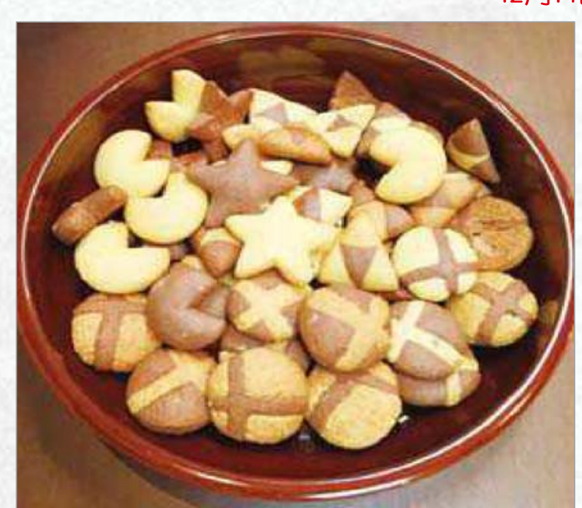


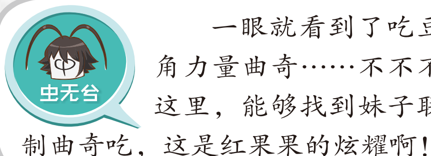
樱井政博

《星之卡比》之父，近期作品为《任天堂全明星大乱斗》

今天也凑齐了8个人联机玩《任天堂全明星大乱斗》。女子组带来的手制曲奇上，总感觉有似曾相识的标志……！

12月14日





虫无谷

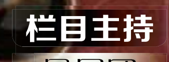
一眼就看到了吃豆人曲奇和三角力量曲奇……不不不，关键不在这里，能够找到妹子联机，还有手制曲奇吃，这是红果果的炫耀啊！

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

本辑黄金眼中有不少“热血推荐”级别的作品，果然是“年底出大作”的既视感，而且大多都是以往好评游戏的续作，作为续作的它们也没有给前作丢脸。制作方游戏做得用心，商家游戏就卖得开心，小编们攻略就写得开心，玩家们看着攻略玩游戏自然也就开心了。在此顺便祝各位读者们元旦快乐，年年都有好心情。

评分规则 本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。



栏目主持 昴星团

战国无双 编年史3



25 总分

■战国无双 Chronicle 3■卡带■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千■2014年12月4日■1人■6264日元（3DS版）/7344日元（PSV版）■对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信/PSV TV

创新	★★★☆☆
爽快	★★★★☆
耐玩	★★★★★



热血推荐 3DS/PSV

强调四人切换和战略调度的“《战国无双 编年史》系列”第三作，首次跨PSV平台。玩家依旧以原创主人公的视点投身于乱世，与无双武将们展开交流，体验战国的风云际会。

苍穹 系统方面就是《Z54》+《Z5C2》的融合，为了跨平台而折中反倒牺牲了一些元素——比如削弱了的战技系统。以“开拓假想历史”为宣传口号的“无双演武”模式与前作区别不大，假想路线的各种大团圆结局欢乐有余、内涵不足，而且史实路线上也缺少了很多经典战役。大幅变更的自由锻造武器系统能满足玩家们的需求，只要砸钱、花时间，就能做出超越秘藏武器的神兵利器。战历拼图的条件更加丰富，“练武馆”的意义也远超前作的“猛将演武”模式。不过本作的一些设定很不人性化，甚至有明显退步，比如EX任务所需的特定角色没有提示，刻意增加玩家的练级时间等等。 **8**

胧月 用New 3DS体验相比前两作有不少进步，同屏人数大幅增加，敌兵消失现象也有所缓解，再也不用为“刷击破数”的任务而苦恼。虽然发动无双奥义等时没有特写镜头，但也算可以理解和接受。 **8**

马修 4人模式下比4代原作更加密集的任务让本作的战略性相当高，再加上调整后的AI攻击防守意识让本作超过了4代。画面和同屏人数也在“《编年史》系列”中达到最高。 **9**

高达破坏者2

24 总分

■ガンダムブレイカ-2■卡带■BNGI■ACT■动作■2014年12月18日■1～4人■7171日元■对应交叉存档/PSV TV

系统	★★★★★
打击感	★★★★☆
流畅感	★★★☆☆



热血推荐 PSV

游戏以“钢普拉对战”为核心，玩家可以在游戏中通过收集钢普拉零件后组装出属于自己的钢普拉和他人对战。本作在前作的基础上追加了剧情，让人玩起来更有“高达”的感觉。



昴星团 游戏在前作的基础上增加了不少东西。钢普拉的动作和前作不同，移动时会根据配备的数值来调整移动速度，攻击时更有打击感。另外战斗中可以使用的载具和环境道具让战斗增添了不少乐趣。在钢普拉的系统方面，本作增加了强化部件的素材，这些素材不仅仅可以通过任务、拾取掉落物获得，在玩家获得了重复的钢普拉部件后，系统会自动将其转换为素材，也就是说可以在商店中购买已经拥有的模型，让其间接转化为强化素材，让前作中后期毫无存在感的GP点数有了用武之地。另外涂装时可以做出“电镀”效果非常赞。游戏质量还算不错，不过在过场动画中会有掉帧现象。 **8**

白菜 之前宣传上说剧情是战争，但实际上却是和前作一样，战争只不过是游戏中的模拟游戏剧情。另外本作可以在商店直接购买MG模型非常不错，但希望能改进游玩过程中的少许掉帧现象。 **8**

乌冬 加入了剧情后玩起来更有代入感，减少了不断重复任务的作业感。动作部分也针对前作一些不足的地方进行了改进，操作感有所上升，速度感虽然不如从前，但更有机械感，值得高达粉丝一玩。 **8**

24 总分

新・世界树迷宫2 巨龙骑士

■新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士■卡带■Atlus■RPG
■角色扮演・迷宫探索■2014年11月27日■1人■6458日元■对应邂逅通信

系统 ★★★★☆
难度 ★★★★☆
诚意 ★★★☆☆



3DS

热血推荐

“《新・世界树》系列”的第二作，以《世界树2》的基础架构和世界观为原点，注重剧情的故事模式和原汁原味的经典模式并存，同时引入了料理和都市投资等新鲜元素。

苍穹 游戏的动画和配乐都相当出彩，可惜重点宣传的剧情方面乏善可陈，对人物刻画的比重也没有把握好。前作中初次尝试的“魔石”系统在本作中更加完善，除了丰富不同职业的战术搭配外，便利的魔石交易和回收系统也省去了不少麻烦。“料理”系统在以往的基础上大幅调整，开发和投资元素都有一定新意，也让迷宫中的大量素材物尽其用。其他细节上的调整，比如增加复数存档位也很体贴玩家。但本作又是一个被“DLC商法”给害了的典型，迷宫中的一些区域需要购买DLC才能开启，虽然对流程通关没有影响，但对于重视地图完成度的玩家绝对是沉重的打击。 **8**

库玛 游戏本身的素质保持了系列的水准，具有相当高的耐玩度和挑战性，但大量售价不菲的DLC让诸多玩家怨声载道，追加的BOSS甚至影响到迷宫地图的完成情况，让人不得不对厂商的诚意抱有怀疑。 **8**

阿鲁 BGM和插图的质量很不错，多种难度的选择也让初心者有了尝试的勇气。不过本作在职业平衡性上的调整不太令人满意，刻意强化故事模式中登场角色的职业的感觉很明显。 **8**

22 总分

梦幻之星 新星

■ファンタシースター ノヴァ■卡带■SEGA■RPG■角色扮演
■2014年11月27日■1～4人■6458日元■对应PSV TV

耐玩 ★★★☆☆
人物建模 ★★★★☆
剧情 ★★★☆☆



PSV

在《梦幻之星在线2》的基础上，以“单机游戏”为理念制作出来的新作。玩家不仅要和游戏中的伙伴们对付普通的敌人，还要和体积巨大的巨灵作战。

胧月 之前备受期待的本作如今变成了不伦不类的作品，游戏中采用了较为跟风的素材打造装备，但是由于本身缺乏关卡设计，导致BOSS战比较单调（这点在法师职业上体现得尤为明显）。除了最终BOSS等极少数敌人外，给玩家的感觉就是在站桩对着一个血牛输出，重复作业感强，刷到关键素材时也没什么欣喜的感觉。装备收集较为单薄，很难让玩家投入其中。可以视为亮点的大概只有爽快的打击感、华丽的招式以及漂亮的角色建模了。此外游戏在UI上还有不尽人意之处，比如无法预览素材不齐的纸娃娃，希望在仓库补丁的牵引下，这些小毛病也能顺利改正。 **7**

昴星团 游戏剧情一般，对于不同星球的场地和敌人都刻画得非常认真，战斗系统也在试玩版中反映的基础上做了优化，另外从BGM上看制作方也是下足了功夫，总的来说游戏的质量非常不错。 **8**

阿鲁 游戏的画面非常漂亮，前期的战斗流畅度也有较高的保障，不过后期的BOSS战时有非常明显的卡顿。另外武器数量少、故事内容薄弱、存放道具的不便利操作等都让游戏减分不少。 **7**

20 总分

大江户锻造师

■大江戸BlackSmith■卡带■日本一Software■SLC■模拟・经营
■2014年11月27日■1人■6458日元■对应PSV TV

杀必死 ★★★☆☆
耐玩性 ★★☆☆☆
剧情 ★★★☆☆



PSV

主角是一名在不夜城的一隅静度余生的锻造师，在损友的怂恿下遭遇了三名有着不同际遇的游女。以自己最后的生命为代价，锻造师誓要将其中一人救出火坑。半只脚踏进棺材的男子，和在黑夜中起舞的女子，两者间的感情有待玩家见证。

虫无兮 尽管有恋爱的剧情，然而本作在把妹的过程中是不存在任何对话选项的！玩家只要有钱就能看到杀必死，虽然比费尽心思猜选项要简单许多，但是同时也降低了游戏的可重复性。同时，游戏没有继承周目的设定，玩家需要重复同一个过程去追求3个妹子，很容易厌烦。游戏的Bad End要求玩家耗尽主角寿命，而锻造系统和战斗系统都没有太多可供深入挖掘的地方，使得想要看齐结局的玩家在后期必须自行想办法打发漫长的时间。如果玩家能够克服重复劳动的折磨，那么可圈可点的剧情和柔和细腻的人设就在前面等着各位。 **6**

苍穹 战斗系统比较简陋。BOSS战除了等级碾压外没有什么技巧性。游戏的迷宫数量不多，即使打造出了神兵利器，到后期也没有用武之地。不过逃脱指令必定成功的设定，倒是方便了一心想挖矿的矿工队伍。 **6**

阿鲁 游戏中的插图都非常漂亮，锻造过程也没什么难点，较为简陋的迷宫探险也不是什么大问题，“杀必死”环节更是令人怦然心动，总体来说是一款能“治愈人心”的“绅士”向作品。 **8**



黄金眼评分 **22** 分 文 胧月

PSV	游戏时间：130 小时以上	
	S·RPG	策略角色扮演

自然法则
NAtURAL DOCtRINE

角川Games	日版	2014年4月3日
1～2人	6458日元	对应交叉存档/PSV TV

一般在该栏目中评论的非“热血推荐”游戏大多是名作之后，有着响亮招牌而不幸折戟，拿来批一批的。《自然法则》这样的原创IP有此待遇，总的可归结于独创性颇高的战斗系统。相比许多成熟但匠气十足的大作，本作的确会时不时让你不爽一下，只是需要几十小时去摸索清战斗系统、乃至每一关都要严格掌握敌方行动规律才不会Game Over的游戏，现今也属吉光片羽了，是一款很值得玩味的硬核作品，前提是玩家愿意去敲开它的核桃壳。

鸡肋的教学关

渡过了聊胜于无的教学关，玩家决不会想到一大波Game Over即将在后续关卡中排山倒海地袭来。大多数游戏其教学关索然无味的原因是本身系统亲和力高，稍加点拨即能帮助玩家完全避免弯路，继而产生“这还用你教？”的厌烦情绪。本作反其道行之，教学关基本教不会你任何实用的东西。（不禁让人想到tri-Ace公司某以“E”为首字母的硬派RPG。）当玩家轻松愉快地打过教学关，以为能就此横行任性时，立即就会被第二关的撤退关教做人。玩家朦胧地明白一个道理：1.这游戏竟然死一个人就会Game Over；2.敌人基本一出手我方就会死人。如何全程完封敌人的行动，就是玩家要在接下来的十几个小时里需要吃透的课题了。

高难度的背后

由于敌方数量远大于我方，攻击力毫不逊色，加之败北条件极易达成，诸多被敌人以人数暴力压杀的场面令本作有着超高的难度。这有利有弊的设计其好处在于节奏感强、全程刺激，过关后有着极强的成就感。然而另一方面，过强的杂兵令近战职业很难发挥，大部分时候他们只不过是个变相辅助，大部分时候都是主人公、アンカ和タチアナ主力输出，导致了职业上很大的不平衡。枪手职业的霸道进一步锁死了玩家的战术，大部分时候都是龟缩在安全位置慢慢集体向前推进，除去少量护卫任务外，该打法的稳定性极高，以至于直到最终BOSS前，我方法师施法所必需的プルトン都几乎不会消耗。总体而言，虽然敌人的强度数值和AI都不低，但被迫于枪手的强势和后期加入的肉盾铁巨人过于可靠，令本作缺少纵横捭阖的灵活。



晦涩的连携系统

这是本作的核心所在。初学者最难以理解的是对连携发起者和连携随行者的区分，简而言之——发起者本回合内只可发起一次，且无法响应连携（无法成为连携随行者）；随行者本回合内可多次响应连携，但无法成为连携发起者。对连携最为经典的应用当属第一个对**グリオン**的撤退关，以及三近战职业拉成最大的等边三角形秒杀不死王，在完全掌握连携系统前，在这两关反复阵亡十次并不新鲜，这两关对玩家精确走位的要求甚至高于最终BOSS。一旦熟练掌握连携，玩家甚至可以完美封锁敌方的一切行动。连携的应用毫不夸张地说是天堂与地狱，中间没有任何缓冲地带——一旦你不能虐杀敌人，就等着Game Over，完全绅士不起来。



数字的暴力与慢节奏

无论是杂兵哥布林还是本作的重要原创怪物**グリオン**，在游戏前期就呈现蜂拥之态。由于敌方也有连携系统，一旦到了敌方的行动回合，玩家不得不观看所有敌人的行动过程，且有些敌人会在连携的牵引下行动多次，等待时间极长。尤其是到了游戏终盘，**グリオン**大量登场，数量是我方角色两倍以上，行动一回合常常会消耗5分钟。上文已经叙述过，本作的主要打法是龟缩在安全位置蹲点，因此在敌人进入我方的高效连携范围前，玩家在排好阵型后就不得不反复等待敌人靠近，建议玩家打开网页，看看视频和漫画，聊以打发时间。

难以理解的剧情

本作的剧情光看整体氛围还是相当不错的，很具西方魔幻的厚重感，然而在实际交待时却显得支离破碎，许多桥段难以站得住脚。比如街道不知何时就落入敌人手中，之前的宿敌突然成为我方同伴，总有剧情被剪掉的嫌疑。角色之间的人际关系严重欠缺说明，使得玩家很难对其投入感情（典型的如**ヴァシリ**—阵亡与复活时，玩家并不能共鸣起很大感触）。打倒最终BOSS后立即进入STAFF画面，最后出几张交待剧情的插画，缺乏达成感。通关后的谜团和难以消化的剧情也像露出水面的礁石一般星罗棋布。



网战

根据笔者和几位朋友的测试，国内的Wi-Fi环境很难正常完成一局游戏，家用机情况要稍微好些。然而网战面临的最大问题依旧是平衡性，赚取点数是玩家在该模式下的最大动力，但比起运筹帷幄，大部分玩家都乐意选择米诺陶的即死攻击房间，通过反复快速自杀的方法来刷取点数，经测试这居然是最为高效的方式，也成为网战的最大败笔。



结语

从以上文字细数起来，竟然是缺点明显多于优点，“瑜不掩瑕”。然而这依然是今年给笔者留下深刻印象的战棋佳作，并且推荐大家去尝试。如果能赶在PS+免费时期下载了本作，那么请务必打个两三关，相信你也会有诸多抱怨，却乐意将游戏继续下去。

三次元空间 3DSpace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 虫无兮

继 3DS 对应主题功能之后，主题就如同雨后春笋一样不断增加。这其中既包括任天堂自家出的各种紧紧抓住粉丝的心的可爱主题，也包括不同游戏厂商推出的以新作为内容的炫酷主题。不过主题功能导入后，原有的 3DS 的 Home 菜单的运行速度渐渐显得捉襟见肘，看来这是一种新的营销手段，提醒各位玩家该换 New 3DS 了。眼下，“徽章”异军突起，且即将和“主题”大军会师。钱包告急！存款告急！

12月17日

Home菜单又有新花样！个性装饰“徽章”登场！

本日推出的《徽章游戏室》是一款模拟抓娃娃机的游戏，不过玩家要抓的不是娃娃，而是以任天堂经典游戏角色或道具为图案的徽章。游戏中分布着好几台抓徽章机，每台机器中可以抓到不同图案的徽章。规则和普通的抓娃娃机一样，玩家移动爪子，一旦成功抓到了徽章，那么这个徽章就为玩家所得。



游戏的神奇之处在于，玩家所得到的徽章是可以用于装饰Home菜单的！游戏中可以获得的徽章总共有3种，包括纯装饰作用的普通徽章、能够启动软件或相机的徽章，以及个头比较大的大徽章。只需要用触控笔将徽章拉到指定位置就可以进行装饰，整个过程轻松又直观。



目前游戏中仅提供了《超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车8》和《立体动物之森》三款游戏为原型的徽章。搭配同一个游戏的主题，可以在Home菜单上再现游戏中的场景，又或者搭配其他游戏的主题，实现不可思议的穿越。玩家可以发挥想象力，对自己的3DS的Home菜单进行设计，还能够通过Miiverse把自己的设计跟其他玩家分享。

游戏虽然是免费下载的，不过游玩是要收费的。最初会提供5次免费游玩的机会供玩家尝鲜，之后每支付90点e商店点数就可以玩5次。担心自己技术不好的玩家也不用担心，游戏每天会提供1次免费练习的机会，如果在练习中抓中写有“当たり”的徽章还有好事在等着各位。



12月11日

《银河战士》致敬作

日服全面沉寂的本周，美服上架了一款怀旧风格的2D横版ACT《星球漂泊者》，其开发商跟《月球编年史》是一样的。对，就是那个喜欢《银河战士》的开发团队，所以不难理解本作为何有着浓浓的《银河战士》既视感。除了以宇宙为主题的剧情和经典的开地图系统外，游戏难得地保留了萨姆斯不时展现的速度感。2D《银河战士》和《恶魔城》的粉丝们可不要错过了。



12月18日

《MH4G》跨年礼包

《怪物猎人4 G》已发售一段时间，相信各位玩家的狩猎已渐入佳境，不过也有不少的新猎人刚踏足这块大陆。在即将迎来的辞旧迎新之际，Capcom也给各位新手猎人带来了贺岁礼包。在下载DLC的界面选择“ニンテンドｰeショップ”→“MH4G年越しG级お助けパック”，就能免费接收这个内含不少实用物品的大礼包。下载该礼包需要拥有任天堂网络ID，以及1.2版本的游戏。活动时间将持续到1月19号，万勿错过！



12月17日

暴走吧！自行车！

年底商战，正是实体游戏喧嚣日上，下载游戏避其锋芒降价求平安的时期。换句话说，敢在这个时候上架的都是硬角色（或者是堂吉诃德）。日服的《暴走自行车DX3 时间骑士》毫无疑问属于前者。系列发展到第三作，加入了穿越的要素，玩家的小单车可以在不同时代奔驰。首次导入的BOSS战要素，更是让游戏在跑跑跑之外多了更多游戏性。此外，游戏还将有丰富的联动关卡，目前已经确认会有《假面骑士》和《小人图鉴》的加入。



12月24日

从NDS进化而来的《噩梦》

本周放出的游戏当中，最有特色的当属日服的《丧尸危机 噩梦》。本作是NDS的下载游戏《丧尸危机》的加强版，游戏中需要玩家在丧尸中杀开一条血路以到达终点，丰富的武器选择肯定能让玩家杀个痛快。前作未能登场的丧尸和新关卡都在本作中得到补充，同时，新增的名叫“噩梦”的丧尸会在抓住玩家操纵的角色后，不断地召唤强力的丧尸，让玩家体验名副其实的“噩梦”。游戏对应下载联机，如果平安夜没有节目，那就约上小伙伴一起屠杀丧尸吧！





休假时前往香港屯游戏，看到了超级便宜的《小小大星球》后二话不说就买了下来。付完钱刚想向同行的白莱和半夏炫耀一番，却猛然想起自己的号是日服的，于是这款港版游戏附赠的漫威特典就这样与我挥手告别了……所以今后看到了便宜游戏还真是不能脑袋一热就各种“买买买”啊。不过话虽如此，此类失误其实我已经犯过不止一次了。在每一次的痛定思痛后，下次买游戏还是会把自己是日服的事忘得一干二净，这恐怕也是我干过的最“有钱，任性”的事了（抹泪）。

PlayStation大赏2014受赏名单公布



2014年12月3日索尼举办了“PlayStation大赏2014”的表彰仪式。仪式上为2014年累计出货及下载量超过50万套的游戏颁发了金奖，并由玩家投票选出了年度前十的作品。且今年正值PlayStation20周年，此次活动也另设了一个“20周年纪念玩家选择奖”，该奖项以过去19年间在PlayStation大赏上获得过白金和金奖的游戏为候选作品，让玩家投票选出了前五名的作品。以下为本次大赏的具体获奖名单。

金奖

游戏译名	游戏原名	平台
实况力量职业棒球2013	実況パワフルプロ野球2013	PS3/PSV/PSP
世界足球 胜利十一人2014	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	PS3/PSP
噬神者2	GOD EATER 2	PSV/PSP
GT赛车6	グランツーリスモ6	PS3
最终幻想 X/X-2 HD版	FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	PS3/PSV
潜龙谍影V 原爆点	METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES	PS4/PS3

玩家选择奖

游戏译名	游戏原名	平台
刺客信条4 黑旗	アサシン クリード4 ブラック フラッグ	PS4/PS3
潜龙谍影V 原爆点	METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES	PS4/PS3
无名英雄 再来者	inFAMOUS Second Son	PS4
看门狗	ウォッチドッグス	PS4/PS3
最后生还者 重制版	The Last of Us Remastered	PS4
宿命	Destiny	PS4/PS3
英雄传说 闪之轨迹II	英雄伝説 閃の軌跡II	PS3/PSV
FIFA 15	FIFA 15	PS4/PS3/PSV
邪恶深处	サイコブレイク	PS4/PS3

20周年纪念玩家选择奖

游戏译名	游戏原名	平台
最终幻想 VII	FINAL FANTASY VII	PS
最终幻想 X	FINAL FANTASY X	PS2
潜龙谍影3 食蛇者	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	PS2
怪物猎人 携带版 2G	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP
横行霸道V	グランド セフト オート V	PS3



《胧村正》完全版预定发售



Marvelous于2014年12月8日宣布将在2015年3月19日发售《胧村正》的完全版。该完全版中包括《胧村正》的卡带和《元禄怪奇谭》四弹DLC——《化猫 津奈缶猫魔稿》、《一揆 大根义民一揆》、《白蛇 七夜祟妖魔忍传》和《鬼娘 角隐女地狱》的下载码，售价为4500日元（不含税），想要一次性尽享游戏乐趣的玩家不容错过。



《灵魂命运》数据更新，新篇章开启



■在“新世界”篇中登场的“吉ピ－”。

SCEJA近日宣布在2014年12月25日更新的1.09版本中会开启名为“新世界”的新篇章。在此次的数据更新中会追加战斗速度倍化加速功能、调整报酬掉落概率、并增加在运势为大吉时提升光属性战斗力、在抽到大凶时提升暗属性战斗力的要素。此外，在2015年1月的1.10版本的数据更新中还会追加3个新大陆以及全新的战斗系统。因此通过这两次数据更新，《灵魂命运》会以崭新的面貌与玩家们见面。并且为了纪念此次的“新世界”篇上线，从2014年12月18日到2015年1月15日购入580个或1000个命运石套装的玩家可以获得超级稀有的精灵“吉ピ－”。在2015年1月1日到1月15日期间，还会举办名为“ミヨクツ更生大作战”的纪念活动。打倒了活动中的强大BOSS后，玩家还可以获得BOSS作为自己的精灵。

此外，为了纪念《勇者别嚣张 G》配信1周年，该系列中的“魔王”也会作为超级珍稀的精灵在游戏中登场。只要是在2014年12月24日之前进行过登录的玩家都可以让魔王加入自己的队伍。



▲试着召唤《勇者别嚣张G》的魔王来加入战斗吧！



▲2015年1月的特别登录特典精灵——凡ダUC。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
噬神者2	GOD EATER 2
魔界战记4 回归	魔界战记ディスガイア4 Return
大众高尔夫6	みんなのGOLF 6
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER X 铁拳 DL单体版
小小大星球	リトルビッグプラネット

港服

游戏译名	游戏原名
饥饿部落	The Hungry Horde（英文版）
最后的天际线	Final Horizon（日英文版）
蒸汽世界 开采	SteamWorld Dig（英文版）
噬神者2	GOD EATER 2（日文版）

美服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
车手乔伊	Joe Danger
TxK	TxK

美服

游戏译名	游戏原名
PS全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale

欧服

游戏译名	游戏原名
最后的天际线	Final Horizon
被缚的以撒 重生	The Binding of Isaac Rebirth
饥饿部落	The Hungry Horde
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
Metrico	Metrico
泰坦之战	Titan Attacks
费兹大冒险	FEZ
蒸汽世界 开采	SteamWorld Dig
天空奇兵	LUFTRAUSERS
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
彩虹之月	Rainbow Moon
变形	Proteus
地底寻宝	Spelunky
逃脱计划	Escape Plan
乐高哈利·波特 5-7年	LEGO Harry Potter Years 5-7



大家拿到这本《掌机王SP》的时候，想必2015年的钟声即将敲响。在过去的这一年，国产手机市场风云跌宕，华为、小米、魅族、锤子等众多国产手机厂商轮番抢占新闻头条，而这种对消费者来说利大于弊的你争我夺，势必将延续到2015年。

情报室

2014十大智能手机盘点

2014年过去了，这一年的智能手机市场依然来势汹汹，下面来看看今年10款引人注目的智能手机，排名不分先后。

黑莓：Passport



来自曾经名噪一时的手机厂商黑莓旗下的Passport，可以说是2014年外形设计最为奇特的一款手机，它拥有一个1比1的方形4.5英寸屏幕，配搭一个实体全键盘，即使与黑莓过往的手机相比，Passport依旧显得很特别。

除了外形别致，Passport的硬件配置也与目前主流的Android旗舰机型不相上下，还内置了亚马逊的应用商店。可以运行Android应用，加上原本黑莓招牌式的全键盘，以及首创的触控型的实体按键，使得Passport具备了与众不同的魅力。Passport势必无法满足每一个人，但它代表了黑莓重回大众市场的决心，也告诉人们除了Android手机和iPhone，还有一种手机叫黑莓。

三星：Galaxy S5

今年的三星经历了近年来最大的挫折，即便是被寄予厚望的旗舰机型Galaxy S5看上去也非常平庸，甚至可以说毫无设计可言。即便如此，三星还是为了这台旗舰花了不少心思，至少Galaxy S5具备防水和防尘的特性就已经是一大突破。

除此之外，Galaxy S5的续航和拍照也都值得称赞，超级省电模式下10天的超长续航让其他智能手机望尘莫及，1600万像素的摄像头在解析度和稳定性方面都表现得非常不错。还有那块一度被外媒称为史上最好的手机屏幕也为这台机器加分不少。所以除了外在设计缺乏新意，这台机器本身还是可圈可点。



LG：G3



2013年推出的LG G2让所有手机爱好者都眼前一亮——超窄边框、光学防抖、双击亮屏，都足以让当年的Android旗舰Galaxy S4汗颜。于是人们便对2014年的后续机型LG G3非常期待。事实上，LG G3确实在LG G2的基础上做了大量的升级——配置更强、屏幕更大、分辨率更高，还在摄像功能里加入了激光辅助对焦。

但期望越大失望越大，LG G3并未达到人们所期望的水准。屏幕的效果固然一流，但是由于2K屏幕的功耗过大，给电池续航造成了极大的压力，G3的续航时间比G2还要短。所以尽管各方面G3都比G2有所进步，但或许是G2当初给人的印象太过惊艳，使得G3再也无法达到G2的那种高度了。

Google：Nexus 6



Nexus 6是今年各大智能手机中最晚发布的一款，也是当中尺寸最大的一台。它破天荒地使用了一款5.94英寸的屏幕，不仅屏幕最大，Nexus6的硬件配置也是Android手机阵营中最为强劲的。

最强的硬件并非这台手机的全部，因为Google亲儿子的关系，它还拥有最新的Android 5.0系统，这点便是其他任何Android手机都无可比拟的巨大优势，也是Nexus系列的最重要加分项。Nexus 6的短板在于拍照，这也是代工厂商摩托罗拉的短板所在。另一方面，Nexus 6的尺寸实在是太大了，想要单手操作基本上没有可能。

索尼：Xperia Z3



所谓各花入各眼，几乎没有哪一台手机的外型能真正说得上是人见人爱，但索尼旗下的Xperia系列智能手机外形一直以来都被很多手机爱好者奉为经典，2014年的Xperia Z3当然也不例外。无论是优雅低调的黑色、还是清新简单的绿色，甚至是逐渐烂大街的金色，都在索尼的设计之下显得别具一格。除了漂亮的外观，Xperia Z3的性能和电池续航表现也都相当不错。在拍照方面，高达两千万像素的G镜头表现也属上佳。

但是，硬件设计上超一流的水准，无法掩盖系统上的巨大差距，比起原生Android系统来说，索尼的界面几乎只是简单地更换了APP图标而已，所以也注定了其小众手机的命运。

三星：Galaxy Note 4



即便如今的三星已经不能与前几年同日而语，但是在整个Android手机阵营里，它仍然是不折不扣的领头羊，也只有它能一年发布两款完全不同的旗舰机型还尚可与苹果一较高下。

在下半年的旗舰Galaxy Note 4中，三星首次在自己的旗舰级别手机中加入金属材质，Note 4的边框由铝镁合金制成，提升了机身的整体档次和强度。2.5 D的弧面屏幕玻璃加上大受好评的顶级Super AMOLED 2K显示屏，可拆卸后盖更换电池的设计，以及支持存储卡扩展容量的良心卖点，单从硬件上来说，已经很难挑出Galaxy Note 4有什么缺陷了。

这是一款成熟的产品，成熟的产品最难的就在于寻找突破，而Galaxy Note 4也确实没有大的突破，也许和Galaxy Note 4同时发布的Galaxy Note Edge才是未来三星的着重点？

苹果：iPhone 6 Plus



终于，我行我素的苹果也开始迎合市场潮流，将“能单手操作的手机才是好手机”的概念抛在了脑后，推出了这款苹果历史上最大屏幕的手机，也是苹果目前续航表现最好的手机。过去iPhone续航表现不佳的情况在iPhone 6 Plus上得到了巨大的提升，其续航水平直逼 Android平台旗舰机水平。光学防抖的镜头也让iPhone 6 Plus拍照效果一流。

但是iPhone 6 Plus和Nexus 6的问题一样，那就是机身的尺寸实在是太大了，加之iPhone 6 Plus并没有加入窄边框的设计，握持的手感确实不太舒适。不过瑕不掩瑜，这仍然是大屏手机里最好的选择。

HTC：HTC One M8



HTC One M8的发布时间是2014年年初，刚发布的时候确实让人惊叹：全金属一体化机身、景深双摄像头都是非常惊艳的设计。而且整机做工扎实，机身除屏幕外基本都被金属所包裹，手感也相当不错，在目前普遍大屏幕加塑料的Android手机中鹤立鸡群。系统上，HTC独有的Sense UI也表现上佳，创新加入的HTC Dot View智能立显保护套，更为手机保护套市场增添了一丝亮点。

HTC One M8被吐槽最多的是多重“下巴”，LOGO和虚拟按键让整个机器看起来笨拙而繁杂。另外双摄像头表现固然不错，但是由于主摄像头的像素只有400万，硬件上的差距实在让一些对比拍照显得力不从心。

摩托罗拉：Moto X（第二代）

初代Moto X曾经备受瞩目，可惜的是那台机器叫好不叫座，以惨淡销量结束了生命周期。而全新一代的Moto X在各方面都有了长足的进步，Moto X（ 第二代）依旧延续了Moto X优秀的外观设计、出色的机身手感、表现不俗的屏幕以及快速流畅的系统，和堪称目前所有智能手机中最出色的的人机交互体验，即便对比同样出自摩托罗拉的Nexus 6也要略胜一筹。



惟一美中不足之处在于，Moto X（ 第二代）的成像水平相对于Android其他旗舰机型有一定的差距，另外Moto X（ 第二代）过分依赖谷歌的服务，这一定程度上阻碍了Moto X系列在国内的发展。

苹果：iPhone 6



无论曾经革命性地将智能手机推向“大屏+触摸”的时代，还是如今紧随潮流放弃单手操作推出“平板手机”的时刻，苹果一直站在智能手机的最前线。其构建的系统应用生态体验是其他平台无法比拟的，软硬一体化生态布局也无人可敌。

因而最新一代的苹果智能手机iPhone 6尽管拥有了更大的屏幕，但无论你是从iPhone前代手机过渡而来，还是从Android转来尝鲜，都不会有太大的不适。iPhone 6的握持手感甚至比4英寸屏幕的iPhone 5s还好。全新设计的2.5D弧面玻璃使得操作更加流畅顺滑，同时也更加美观。配置变高、速度变快也是情理之中。

当然iPhone 6也有各种不足，比如凸起的摄像头、很多人不适应的背面设计、容易“弯曲”的机身、昂贵无比的价格……但这依然不妨碍iPhone 6成为最好卖的消费型智能手机。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS

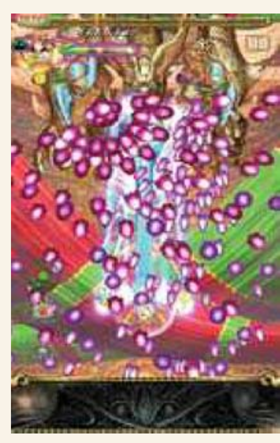
虫姬 究极战斗

虫姫さま【究极バトル】

■ NHN ■ 日版 ■ STG



《虫姬 究极战斗》是以街机人气纵向飞行射击游戏《虫姬2 黑之章》为基础移植的面向新世代智能手机的版本，安卓版发售一个月后，iOS版也于11月登陆150个国家/地域的苹果商店。“《虫姬》系列”的一大特色就是极具挑战性的高难度，这次游戏也为玩家准备了原始、狂热和神三个难度，原始难度比较适合以轻松的心态体验游戏魅力，而狂热和神难度则适合自我挑战，玩家可根据自己的技术选择合适的难度。当然，高难度下所获得的分数也更多。智能手机版增加了联网模式，借助网络可以和远距离的玩家一起协力游戏或者进行分数竞赛。另外这次还有世界排名系统，玩家能够以同样的条件挑战一样的关卡，看谁获得分数最多。为了纪念iOS的发售，官方利用此系统在12月举行了“第1回全世界最强者战”，相信今后还会有更多类似这样的活动。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

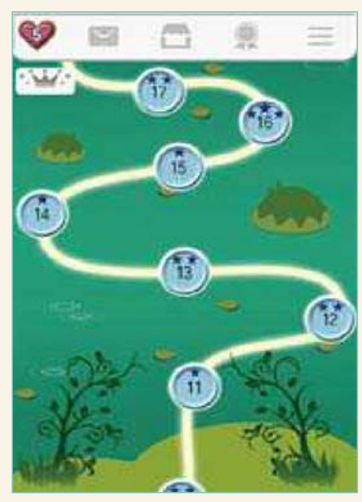
风向消除 黑猫与白猫的梦中世界

风パズル 黑猫と白猫の梦见た世界

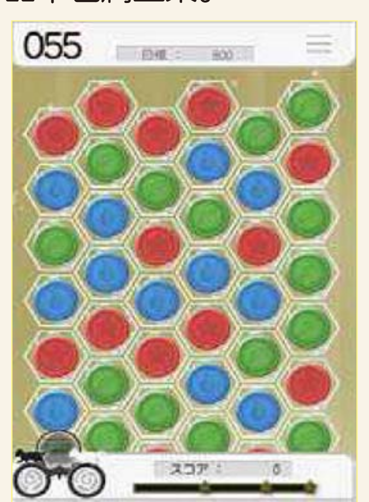
■ TMS ■ 日版 ■ PUZ



游戏讲述了一只黑猫和一只白猫为了追寻世界上的不可思议之风而踏上旅程的故事。本作是一款传统型消除类游戏，游戏中共包括五种类型的方块，在滚动的屏幕中连接三个以上的同色方块就可以将它们消除，一次性消除四个以上方块的话还会出现多色方块，按照一定步骤消除它可以将周围的方块也一同消除掉。场景中的风向还会改变方块的连结方向，消除一定数量的方块后，画面下方的能量槽会积满，出现“Touch”的字样后就可以发动旋风迅速消除场景中的方块。方块消除得多，就能以高分通关并解锁新的关卡，本作中共有100个关卡等待着玩家。此外，本作的主题曲由在Niconico上有着较高人气的钢琴演奏艺术家触手猴（まらしぃ）创作，因此本作的音乐素质在同类作品中也属上乘。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



DIVE IN

DIVE IN

■ Square Enix ■ 日版 ■ ETC

本作并非游戏软件，而是通过数据流，让玩家在无需安装游戏软件的情况下，通过无线网络就可以在手机或平板电脑上玩SE历代名作的一款APP。在SE官网（http://www.jp.square-enix.com/account/ 需翻墙）注册了账号之后，就可以在指定设备上使用该APP。该APP一开始便对应《最终幻想 XⅢ》、《最终幻想Ⅵ》和《谜之四季 樱花谋杀案》三款作品，今后预定会加入更多SE的名作。



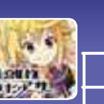
APP中的所有游戏均可免费体验30分钟，之后会采取网络游戏的点卡制，以预付费的形式购买游戏时间，当然费用比起实体版要便宜许多。游戏的操作采用半透明虚拟手柄的形式，在操作时不会影响画面的美观。该APP可以在便携设备上再现不逊色于家用机的画质，但是对网络要求十分高，有条件的玩家可以尝试。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



乖离性百万亚瑟王

乖离性ミリオンアーサー

■Square Enix ■日版 ■RPG

本作是有着“课金王”之称的《扩散性百万亚瑟王》的正统进化型作品。本作的故事和前作处于同一时代，拔出圣剑的“王”的候补为佣兵、盗贼、富豪和歌姬四人，同时也对应游戏中的的四种亚瑟卡组，玩家必须将其中一名亚瑟和十张角色卡组成一个卡组，然后用该卡组参战对敌。游戏一改前作的纯堆砌卡片攻击力的玩法，在战斗系统上做出了大幅更新，本作可选择单人或组队战斗，最多允许四人组队，不过四人的卡组中，亚瑟的种类不能重复，不够四人时则由电脑补上。





战斗时，可选择使用卡组中的卡片来发动效果，不同的卡片也分为攻击、防御、支援、回复等各种效果，玩家需要根据情况来做出合适的选择，让游戏过程更具策略性。本作的剧本依旧由镰池和马负责，配音方面则有阿部敦、坂本真绫、花泽香菜、金元寿子等诸多名声优加盟，主题曲由水树奈奈演唱。游戏采用本体免费、部分道具收费的形式，小伙伴们赶紧填装弹药，迎接新一轮的课金风暴吧。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

以太竞技场 英雄冲突

AERENA – Clash of Champions

■Chorus Worldwide ■美版 ■SLG

本作是一款以“以太朋克”为背景设计的正统派回合制策略游戏，支持跨平台对战。玩家需要操控自己的英雄攻击对手的英雄或飞船，每击败一个对手的英雄，就会给飞船造成伤害，飞船的耐久度归零时该方判输。

游戏内提供了多位英雄角色给玩家选择，每个英雄的能力和攻击范围都不同，再加上各种不同的场地，让玩家可以根据不同的英雄采取各种各样的战术进行作战。除了能操作英雄外，还能操作飞船炮击对手的英雄。双方各自最多只能操作3名英雄，当一个英雄被击败后，在下次轮到他时会从己方飞船内重新上场，但会立即跳过该回合。另外该游戏的画面建模也非常精美，官方表示该游戏能够为玩家在智能手机及平板设备上提供媲美视频游戏类的体验。本作本体免费，游戏中的部分道具有课金要素。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

接龙赛马

ソリティ马

■Game Freak ■日版 ■TAB







如果是对桌面纸牌游戏感兴趣的玩家，应该比较熟悉被称为“接龙”的纸牌游戏。接龙的规则非常简单，玩家可以通过电脑上自带的小游戏来熟悉。本作则是披着赛马的噱头，实际上玩纸牌接龙的游戏。玩家只要玩得一手好接龙，就能为马匹蓄积力量而赢得比赛。

本作曾于2013年7月31日登陆3DS的下载游戏平台，且大受好评。因为本作除了单纯地玩纸牌接龙外，还为赛马的要素设计了引人入胜的剧情和多姿多彩的登场角色，所以即便是完全不懂赛马的玩家也能乐在其中。玩家的目标是通过接龙，制霸所有的G1大赛。另外马匹还可以进行培养，越强的马对蓄积的力量的利用率越高，越容易赢得比赛。移动平台版本还实装了利用通信机能达成的对战模式，玩家之间可以互相一较高下。而官方也会适时开展各种活动，避免让玩家感到无聊。



月亮将再一次陨落

当《塞尔达传说 时之笛》复刻的时候，想必就有不少的玩家猜想过《梅祖拉的面具》会随之而来。如今这一猜想变成了现实，明年春季，“《塞尔达》系列”中的这款异色作品将在3DS平台登场。游戏的画质将会大幅度改善，平衡性也会进行调整，同时还会追加新的要素。遗憾的是，目前没有关于新要素的具体消息，只能静待官方的进一步公布。

文 虫无兮　美编 Juxi

3DS	A・AVG	动作冒险
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D		
ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D		
Nintendo	日版	预定2015年春
1人	售价未定	对应周边未定

主要角色

恰特

和林克一起行动的精灵，是个女孩子。帮助林克使用注目系统，以及提供冒险的建议等等。有一个失散了的、同为精灵的弟弟。

林克

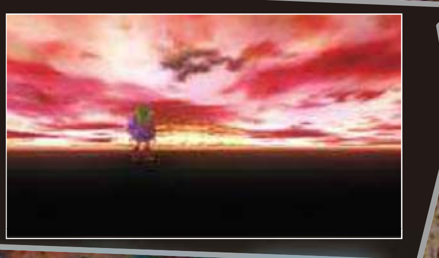
和《塞尔达传说 时之笛》当中的“时之勇者”为同一人。在拯救了海拉尔王国之后，带着时之笛和爱马艾波娜一起开始了新的冒险。

骷髅小子

身旁跟着精灵，戴着可怕面具的神秘少年。从林克处夺走了时之笛，是一个与剧情息息相关的角色。

剧情

拯救了海拉尔的危机之后，林克踏上了新的旅途，只为了寻找一名“重要的朋友”。在旅途的最后，他到达了异世界塔尔米纳。这个与海拉尔有着类似氛围的地方，3天后就要迎来一年一度的庆典，所以显得生机勃勃。然而3天后迎来的不仅是庆典，还有陨落的月亮，世界也将就此灭亡。为了拯救世界，“时之勇者”林克必须在不断循环的3天之内，找出阻止月亮陨落的方法。



距离世界毁灭，还有3天。

玩过《时之笛》的玩家或许有印象，游戏的时间会跟着真实时间一同流逝，而本作也是如此。天空中逐渐落下的月亮，以及时不时出现的残余时间的提示，都在提醒着玩家3日后的惨剧。塔尔米纳的居民也会从一开始的节日气氛中逐渐清醒，慢慢地认识到世界末日的逼近，不同角色所采取的不同反应也是本作的一大看点。



在正常情况下，塔尔米纳的居民的行动被时间严格地控制着。可是有了林克的介入，居民的行动就会产生变化，并且有如蝴蝶效应一般，对别处发生的事件产生影响。本作当中有许多通过这种手段才能解开的谜题。在这一次的循环中掌握线索，然后到下一次的循环中尝试，时之勇者在本作中依然要不断地穿越。

用面具的力量拯救世界！

如同本作的名称所展示的那样，“面具”在本作中是一个重要的关键道具。戴上不同的面具之后，林克会获得不同的能力，甚至还能变身成系列里的其他经典种族。这些能力除了应用在战斗中之外，还可以在塔尔米纳的城镇对居民产生影响。



德库坚果的面具

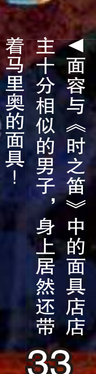
由于体重较轻，可以使出滑翔和水上漂等动作。种族上归属于植物，所以对火系攻击很棘手。

哥隆的面具

擅长冲撞和重拳这些活用强壮体魄的动作。不过由于体重过重，一旦掉进水里会沉下去。

佐拉的面具

能够在水中自由活动，游泳、潜水这些完全不在话下。两臂上的鳍可以当作回力标一样丢出去进行攻击。



◀面容与《时之笛》中的面具店店主十分相似的男子，身上居然还带着马里奥的面具！

GOD EATER 2 RAGE BURST

继人物、武器、剧情后，官方又公布了新的角色和战斗场地，同时还有新系统介绍，下面就让我们来看看吧。

PSV	相关报道：Vol.227、228		
	ACT	动作・狩猎	
噬神者2 狂怒解放			
GOD EATER 2 RAGE BURST			
BNGI	日版	预定2015年2月19日	
1～4人	5690日元	对应交叉存档	

掌握“螺旋之树开辟作战”关键之人！

艾扎克・费尔德曼

アイザック・フェルドマン

芬里尔情报管理局的局长，是情报管制和发布工作的总负责人。

在本部接到“监视螺旋之树情况”的命令而被派遣到极东支部。同时还担任着发掘适合使用神机的人才、对荒神化的神机使处刑的工作。

CV：安元洋贵
年龄：29 岁

▶▲无论遇到什么情况总能严肃冷静地去面对。

新场地 螺旋之树内部构造公开！！

《狂怒解放》篇剧情的核心舞台，螺旋之树内部拥有着多重构造，下面就让我们来看一下这些即将成为战场的新场地。

“螺旋之树”外缘部

有着温暖的阳光，弥漫着神圣气息的场地。在这里可以随处看到巨大的螺旋之树树根和人造物体的残骸。





“螺旋之树”最底层

最底层的环境会时不时地变化，令人毛骨悚然，同时周围会有些斑点状的物质扩散开来，就像螺旋之树被什么病毒感染了一样。





“螺旋之树”中层

越往上走，周围的植物越是减少，露出了光秃秃的地面。在这样荒凉的地方，等待着布兰德队伍的将会是……？





新荒神シルキ -

发生起源：螺旋之树

在极东地区观测到的浮游型荒神，根据其名字（シルキ – 就是英文的Silky，意为柔软光滑的，绸缎般的）和披着披肩的样子，让人很容易联想到幽灵。布兰德队在螺旋之树的探索途中将会与其数次交手。



▲新荒神会利用场地上残留的神谕因子产生青色的火焰追击敌人。



▲不仅仅要注意远程攻击，其锐利的双爪也能作为武器撕裂近身的敌人。

生存任务的新要素

营地场景

游戏中的“生存任务”都是以严酷的连战形式进行。本作在连战之间追加了“营地场景”的要素，玩家可以在营地中整顿装备和确认任务信息，同时还能看到角色们休息时的情形，有时候还能看到非常喜感的画面。不过需要注意的是，由于此时还处于执行任务中，所以是无法补充各种道具的。

▲玩家可以隐藏营地界面的菜单来观察每个角色休息中的样子，话说营地里好像有什么奇怪的东西?

▲有时候还能看到非作战人员的身影。

任务耐久值

“任务耐久值”是本作新加入的概念，由于任务的执行是以连战形式进行，所以参与任务的每个成员都会有各自的耐久值，耐久值会随着每个角色的“战斗不能”次数增加而徐徐减少，当一个角色的耐久度归零时该角色会直接退出任务，而当玩家自身的耐久度归零时任务会直接失败，所以玩家在任务中要十分注意每个角色的耐久度。



角色育成新系统“个人能力系统”

个人能力系统可以让玩家自由培养队友NPC的成长方向，让他们在任务中能更好地配合玩家战斗。在任务中和玩家同行的角色都会得到“技能点数”，通过使用这些点数可以习得新的技能以增强个人能力。只要合理利用新系统，便可以将自己喜爱的角色培养成强力的搭档。右边简单介绍一下操作步骤。



1、在菜单画面中选择想要培养的角色。



2、消耗技能点数习得想要的技能，习得技能时有一定几率触发与该同伴的特殊通讯。

角色创建的新要素

本作在创建角色时追加了新的脸、发型和饰品的选项，新服装数量也大幅增加，而且前作的服装可以直接继承到本作中，由于这些要素完全不影响角色的能力，所以请根据自己的喜好捏出自己最喜欢的造型去享受游戏吧。

预约特典 荒神オロチ

近日官方放出了预约特典的消息，内容为“预约特典任务”，在任务中会出现荒神オロチ，将其击败后会得到素材制作和オロチ相关的装备，对本作有爱的玩家可不要错过咯！

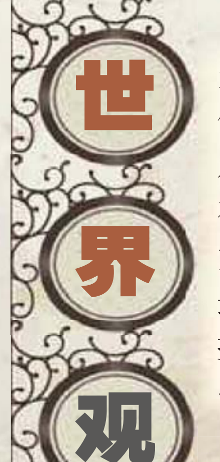
集结了小林智美、小泉今日治等多名优秀游戏制作人的《遗产传奇》在发表之初就引起了许多玩家的关注。为了迎接明年1月的预定发售日，Furyu近日也一举公开了大量关于本作的世界观、游戏系统和角色的详细情报，下面就让我们来提前揭开这段冒险之旅的神秘面纱吧！

文 库玛　美编 Juxi



3DS	RPG	角色扮演
遗产传奇		
レジエンド オブ レガシ－		
Furyu	日版	预定2015年1月22日
1人	5980日元	对应周边未定

踏入梦幻之岛“阿瓦隆”的七名勇士！



无数的勇者都曾企图征服这里
但他们最终都一去不复返
从悠久的沉睡中苏醒过来的幻之大陆——阿瓦隆
在那里等待着勇者们的
究竟是踏入乐园的阶梯
还是坠入地狱的门扉
探寻古代众神留下的遗迹
寻求未被发现的“真实”……



阿瓦隆

十年前，在北绝海上突然浮出了一座神秘的岛屿。依据传说，这是一座名为“阿瓦隆（アヴァロン）”的岛屿。据说在这如同大陆般广阔的岛屿上曾经存在着一个众神居住的繁荣国度……

在这十年间，无数的冒险者和研究者为了探索和调查岛上的情况而前往阿瓦隆，但由于那里地形特殊，并有盘踞在岛上的魔兽阻碍，人们至今仍一无所获。

精灵与遗产



根据先遣队的调查，岛上似乎出现了“精灵”的身影。为什么在这座岛上可以亲眼目睹那些人类原本看不到的身影呢？虽然众说纷纭，但最被接受的说法是这都源于那些众神留下的、沉睡在地底深处的遗产之力。

在阿瓦隆的各地，残存着许多不是依靠人类之力建造出来的道具和建筑物，可能正是这些众神的遗产才让那些精灵能够轻易地被人类所看到吧。

星杯



据说星杯是众神留在阿瓦隆的遗产之一，能拥有星杯的人就能获得“永远”。对于“永远”的具体内容，世间有着“不老不死的秘法”或“富甲一方的财富”等各种各样的传闻，这也成为了星杯能引起人们好奇心的重要原因之一。

但迄今为止依旧没有任何人看到过传说中的星杯，因此它也成为了被世人津津乐道的非凡之物。

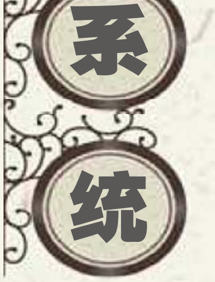
伊尼提姆小镇

伊尼提姆小镇（**イニティウムの街**）位于阿瓦隆的南端，是这座岛屿上惟一的一座城市，也是到访阿瓦隆的冒险者们的据点。

在山顶的官邸中居住着这个小镇的领主，他是最初发现阿瓦隆岛的人，并自封为“冒险王”。来到这里后，他花了十年的时间建设了伊尼提姆小镇，并使得其日渐繁荣起来。







游戏流程

本作的冒险旅程从获得地图开始，通过触发事件获得地图或直接在小镇的商店中购入地图就可以开启新的冒险场景，不断解锁新的地图就可以探寻关于阿瓦隆的真相。



1 游戏开始，通过触发剧情事件获得地图。

2 探索地图，触发战斗和剧情事件并获得地图中的珍宝。

3 完成地图的探索。

4 在完成探索后获得新的地图，或直接在小镇中购买地图。



地图绘制系统

操作角色在地图上移动即可绘制地图，玩家可将绘制地图时收集到的情报出售给小镇上的商店。地图的绘制完成率会影响情报的评价等级和出售价格。出售的地图情报会被伊尼提姆小镇上的冒险者所共享，并给玩家的迷宫探索带来诸如触发其他冒险者前来帮忙探索或岛上怪物数量减少等有利影响。



游戏采用可见式遇敌，与敌人触碰后即可进入战斗，战斗系统则为经典的回合指令式。

战斗流程



1 在迷宫中与怪物接触后即可进入战斗。



2 进入战斗后首先选择己方角色的阵型并安置角色的位置，然后分别选择各个角色的战斗指令。



3 选择完所有己方角色的战斗指令后会进入战斗场景。



4 将怪物全灭后战斗宣告结束，并获得道具和金钱，角色的能力值也会相应增加。

双次元战斗系统

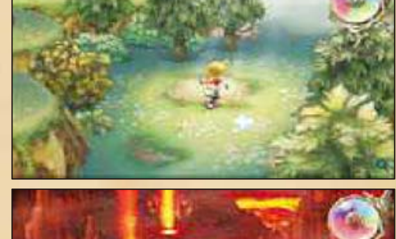
在阿瓦隆岛上可以看到精灵，所有的精灵都分属水、风、炎、邪四个属性，而这四大属性势力也在进行着激烈的角逐，并掌管着不同场景的属性。

玩家的角色有着与精灵交流的能力，并可以使用灵器召唤精灵与其缔结契约。缔结契约后玩家可以借助精灵的力量使用精灵术，随着精灵术使用时间的累积，其威力也会变得越来越强。像这样借用精灵之力进行战斗，玩家有时甚至可以打败远强于自己的怪物。

而本作也将这种使用一种指令同时兼顾与怪物作战和精灵世界的势力之争的战斗并称为双次元战斗。

灵器

画面右上方的道具会在玩家进行探索时显示周围的精灵属性势力的分布情况，这就是被称为“精灵秤”的灵器。浅蓝色部分代表的是水属性势力、绿色的为风属性、红色的为炎属性、紫色的为邪属性，随着角色在不同场景之间的移动，这四个颜色的面积大小也会发生变化，面积越大代表该属性的精灵在此地区越占有优势。





▲在熔岩地形的迷宫中自然是炎之精灵的势力占有优势。

精灵术

根据精灵种类的不同，其使用的精灵术也会发生变化。



▲风术——ブレ－ドスト－ム，将风化成利刃刺向敌人。



▲炎术——サンライトカ－テン，将阳光变为坚壁抵挡敌人的攻击。

▲水术——アクアヒ－ル，水之精灵的治愈之光，可回复角色的体力。

精灵术的使用流程



1 使用“大いなる呼びかけ”召唤水之精灵缔结契约。



2 缔结契约后使用精灵术“スプラッシュウォ－ル”，队伍的前方会出现巨大的水之壁障。

3 水之壁障可以自动挡住来自怪物的攻击。



►精灵的势力分布还会显示在屏幕下方，随着角色的移动，势力分布也会随时发生变化。

可供自由使用的七种武器

本作有着剑、大剑、斧、枪、杖、弓和盾这七种武器，每一种武器还有特别的战斗技能。由于每个角色并无专属的武器，因此玩家可以根据自己的喜好挑选武器，装备中的武器还会在游戏画面中显示出来。



►随着装备武器的切换，角色的外表也会发生相应的变化。

觉醒系统

随着角色的成长，其战斗技能的等级也会在战斗中逐渐提升，并解锁新的技能——这就是本作的觉醒系统。使用战斗技能后，当角色的周围出现黄色的光圈即为技能升级，此时如果画面中继续出现红色的光圈和“觉醒”字样则表明觉醒系统发动，此时角色会自动习得新的战斗技能。



►敌人越强触发觉醒的几率就越大。



角色情报

玩家可从职业、性别和年龄不同的七名冒险者中选择一人作为主人公，然后开启属于自己的传奇冒险。



缪鲁斯

ミュルス

性别：男
年龄：27岁
职业：精灵使

拥有与大地精灵进行交流的能力，是“精灵使”一族的末裔，在精灵之声的引导下流浪于世界各地。



埃萝伊兹

エロイ-ズ

性别：女
年龄：24岁
职业：炼金术师

平日的身分是药师，并一直从事着不老不死原理的相关研究。外表虽然给人一种妖媚轻浮的感觉，但实际上性格非常认真，生气后会变得非常可怕。



碧昂卡

ビアンカ

性别：女
年龄：不明
职业：未知

醒来后丧失了除名字以外所有记忆的少女，性格温柔，举止稳重，但为了寻回自己的记忆，她有时也会展现出处事强硬的一面。



利贝鲁

リベル

性别：男
年龄：18岁
职业：寻宝猎人

为了追寻财宝而在全世界四处旅游的寻宝猎人，性格活泼直率并积极乐观，有着十分强烈的正义感。非常喜欢女性，并且十分讨厌拐弯抹角。

加内特

ガ-ネット

性别：女
年龄：20岁
职业：骑士

艾米利亚（エミリア）教会骑士团所属的圣骑士，发誓对骑士团绝对忠诚。性格认真到甚至有点顽固的地步。

欧文

オ-ウエン

性别：男
年龄：36岁
职业：赏金猎人

来历不明，自封为“男爵”的神秘男子，性格狂妄自大，却有着不俗的战斗实力，是一个为了金钱敢于勇闯地狱的赏金猎人。

菲路米亚

フィルミア

性别：男
年龄：不明
职业：未知

远古时期就存在于阿瓦隆的青蛙之国的王子，是一位举止端正的绅士。平日我行我素，并不在意周围的环境和气氛，性格高涨时还会自顾自地唱起歌来。

文 白菜 美编 香山

光盘视频收录

在妖精国度奏响的光与暗之歌！

ソードアート・オンライン SWORD ART ONLINE —ロスト・ソング—

继PSP平台的《刀剑神域 无限之刻》和PSV平台的《刀剑神域 虚空断章》之后，BNGI似乎非常中意这块不断赚钱的香饽饽，趁热打铁地又推出了系列第三作《刀剑神域 失落之歌》。根据原作设定，冒险的舞台转移到新网游"ALO"中，且加入了高机动的空中战系统和华丽的魔法系统。这究竟会是成功的创新，还是实质上的新瓶旧酒，就让我们拭目以待吧。

PSV	A・RPG	动作角色扮演
刀剑神域 失落之歌		
ソ–ドアート・オンライン –ロスト・ソング–		
BNGI	日版	预定2015年3月26日
1～4人	6663日元	对应周边未定

飞舞于妖精的国度"阿尔海姆"！



在艾恩格朗特（SAO）的生死之战结束后，桐人一行人集体转移到新生的游戏世界《阿尔海姆在线》（ALO）中，享受纯粹的全新冒险。而在一次全新的升级之中，出现了新的浮游大陆群"瓦特海姆"。喜好冒险的众人自然首当其冲前去开荒。他们在这块"光"与"暗"的新大陆上，又会遇到怎样的全新故事呢？



◀▲▶角色造型亦焕然一新，前往天空的全新冒险开始了！

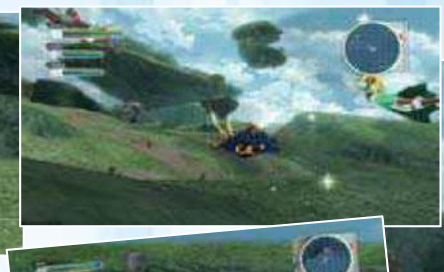


瓦特海姆

瓦特海姆的特征，是整个世界由几块极大的浮游大陆所组成。目前官方仅仅公开了其中一块浮游大陆“浮岛草原 沃克琳德”的情报。这块浮游大陆上存在着草原与浮空的小岛，并配置有风车和巨大的建筑物，看来应该是非常适合飞行的区域。







◄▼沃克琳德一览。区域非常开阔，视野极佳。





◄►暂时还未公布详细情报的另两座浮岛。

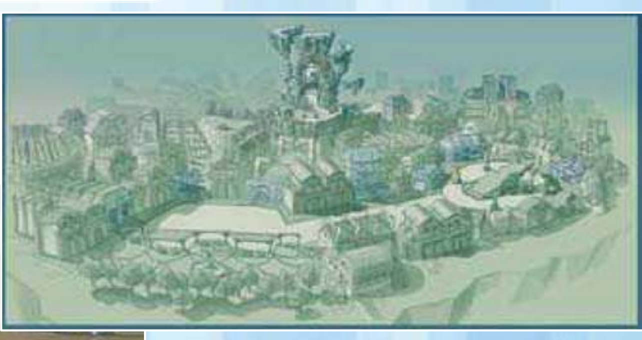
空都莱茵

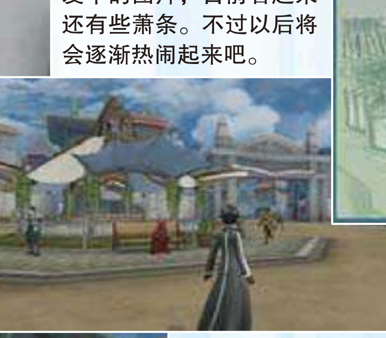
本作的据点城镇，便是“空都莱茵”。城镇中从武器店到旅馆、酒馆等设施应有尽有，可以购买到所有的冒险必需品。



▼▲旅馆设施，为玩家的个人据点。可以存放道具以及调整装备。

▼莱茵的广场。由于是开发中的图片，目前看起来还有些萧条。不过以后将会逐渐热闹起来吧。







◄▲武器店与锻造工房，可以购买并打造各种武器。莉兹贝特还会为武器进行强化。





◄酒馆是RPG中收集情报的不二之选。另外还可以接受任务。

基本游戏流程

在空都莱茵整备队伍，接好相关任务，然后从街上的传送点前往各个浮岛区域展开冒险，就是本作的基本流程。在浮岛区域一边探索一边战斗，提升玩家的等级与数值，寻获各种道具与金钱，还可以潜入浮岛中的迷宫冒险哦。





焕然一新的战斗系统

与前两作不同，本作的战斗采用的是完全即时制。而遵循原作设定，在《ALO》篇中，玩家的精灵化身可以在空中飞翔，因此战斗本身也区分为了空中战与地面战。特别是空中战中，玩家可以从各个角度发起攻击，体验360度的全方位攻击方式。空中战与地面战还可以进行流畅的无缝切换。

另外本作除了继承从来的“剑技”系统外，还导入了全新的“魔法”系统，喜欢魔法类攻击的玩家这次终于可以如愿了。



▲空中飞行时也可以随时降落至地面，整个过程都是无缝衔接。



◀在空中向地面的敌人发动远距离魔法攻击。

▲▶以接近战挑战地面的敌人时，可以从空中选择喜欢的角度发起突击，就此进入地面战。

▼华丽的剑技系统依然健在！

组队

本作不再是之前的2人组合，而是可以与NPC组成3人小队一起去冒险。同伴增加后，可供选择的战术也理所当然地增加了。根据冒险的目的（与角色爱）来搭配自己的队伍吧。

另外在本作中，玩家的操作角色并非固定为桐人，而是可以任意选择自己喜欢的角色，例如亚丝娜或莉法等来操作。是否可以在战斗中随时切换还需要等待进一步的情报。目前已经确定参战的角色已经有6名，还附送导航小精灵结衣哦。

桐人

通关《SAO》的玩家，进入新生《ALO》之后更新了自己的角色形象。种族为守护精灵，武器为单手剑，也能使用二刀流。



莉法

高敏捷并擅长剑技，是很早之前就加入《ALO》世界的老玩家。真实身分是桐人的妹妹直叶，与桐人单独在一起时会叫他“哥哥”。种族为风精灵，武器为单手剑。

亚丝娜

进入新生《ALO》之后的新形象。待人接物温柔，但内在非常坚强。种族为水精灵，擅长治愈辅助魔法，自身的剑技也是一流。武器是杖与细剑。

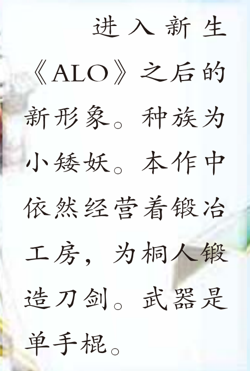
西莉卡

进入新生《ALO》之后的新形象。种族为猫妖，武器是短剑，擅长支援系的魔法。

结衣

专属于桐人的导航精灵。平时是小精灵的形象，不过偶尔也会以人型姿态行动。结衣不会参与战斗。

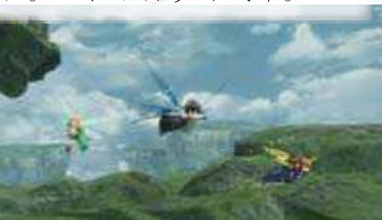
莉兹贝特



进入新生《ALO》之后的新形象。种族为小矮妖。本作中依然经营着锻冶工房，为桐人锻造刀剑。武器是单手棍。

诗乃

从《GGO》中转战《ALO》时的新形象。种族为猫妖，武器是极难使用的弓。虽然不太表露自己的感情，但实力属于一流。

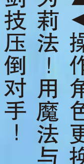






◀▲三人一队展开冒险。要考虑队伍的均衡哦。





▲◀操作角色更换为莉法！用魔法与剑技压倒对手！

线上联机 与同NPC组队时不同的是，线上与其他玩家组队时，最多可以结成4人队伍。挑战高难度的任务时，不妨找几个大腿同伴好好抱住吧。当然自己的角色形象可以自由选择。







▲4人组队战斗势必比3人组队更加刺激，与队友的交流也很重要哦。

这不是续作，而是另一个《战国无双4》！





PSV	ACT	动作・一骑当千
战国无双4–Ⅱ		
战国无双4–Ⅱ		
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年2月11日
1～2人	6264日元	对应周边未定

就在《战国无双 编年史3》即将开卖的前期，KT社突然公布了《战国无双4–Ⅱ》，发售日也赶上了“系列十周年”的末班车。本作与以往的“猛将传”形式有何区别？相比《Z54》又有哪些变化呢？通过本次“前线”就能够略知一二。

赤色新星

井伊直政

武器：尖枪
声优：小西克幸



井伊直虎的养子，德川家的年轻英雄。抱着“随时都竭尽全力作战”的信念投身于战场，坚信自身、毫不迷惘地采取行动，最终成长为与“德川守护神”本多忠胜匹敌的勇将。



▲井伊直政的造型和招式带有很明显的“特摄风”。



新生的“无双演武”

《Z54》的“无双演武”是系列首次采用“势力篇”的形式，而《Z54–Ⅱ》则将重新回归“角色传”的形式，以新参战武将、人气角色为中心，展现不同的故事，并共同交织成战国历史。除了最初公开的“新星之章”外，官方随后又陆续公布了“主从之章”、“盟友之章”等7个篇章。而可以自由选关的“模拟演武”模式则依旧支持联机游戏。



▲“无双演武”的章节选择界面，可以看到双人切换制度仍旧保留。



▲以井伊直政为中心的“新星之章”将为玩家们展现这位年轻武将的成长。



▲外冷内热的藤堂高虎将阿市的话语铭记于心，他领衔的正是“忠节之章”。

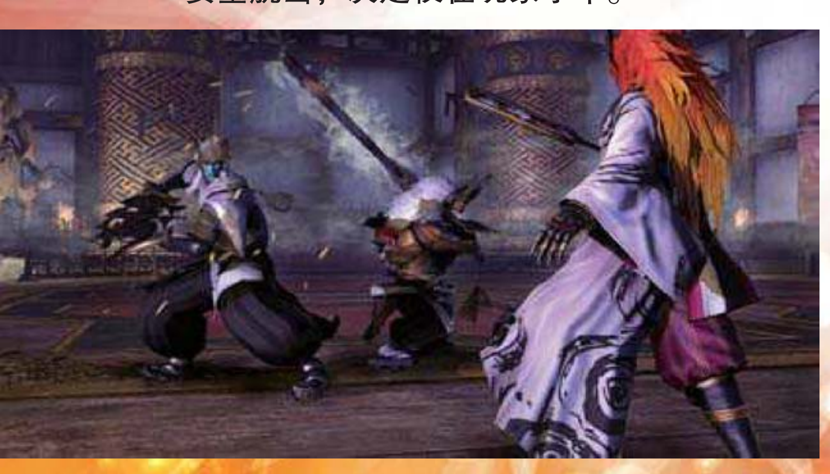


▲“好敌手之章”以萨摩人岛津丰久为视点展开，他也将与井伊直政有不少对手戏。

复活的“无限城”

来自系列1、2作中的“无限城”模式将在本作中重启并大幅进化。在“本馆”内，玩家依旧要完成各阶层出现的任务，从而不断前往上层，此外还会新增便于玩家在短时间享受游戏的挑战元素——别馆。是追求更丰厚的报酬继续深入，还是保留当前的成果安全脱出，决定权在玩家手中。







▲“无限城”由大量的任务构成，且有时间限制。

进化的系统

技能修得

角色在使用“兵法书”后可以修得各种技能，配置技能后才能在战场上发动，从而获得各种加成效果。技能盘的配置因角色而异，如何选择路线也颇有讲究。



▲技能盘界面，兵法书的作用类似于素材，用于修得或强化技能。


▶在战场上使用各种技能，目前看来会取代前作中携带道具和家宝的作用。

武器锻工

《Z54》中无法自由锻造武器是惹玩家诟病之处，本作可以通过武器之间的合成提升等级，同属性合成还能发生“限界突破”，提升等级上限的同时获得新的附加能力。



▶自己动手打造出一把超越秘藏武器的神兵利器吧！

军马强化

类似武器，军马在本作中也有等级的设定，同样可以通过合成进行强化。同种类的军马合成后可以触发“限界突破”，提升等级上限并获得新能力。


▶作为游戏初回特典的『井伊直虎偶像风服装』。穿成这样你儿子知道么……



▶军马合成界面，本作除了刷武器还得刷马了。

文 阿鲁&大室向日葵&众小编 美编 sienna

独乐乐不如众乐乐

——共斗游戏面面观



在SCEJA不惜余力的大力宣传下，共斗游戏这个概念逐渐印入玩家的脑海中，《掌机王SP》和《游戏机实用技术》的小编们合力打造的网络节目“共斗频道”也顺势应运而生。不过共斗游戏究竟为何物？有不少玩家直接把共斗游戏和狩猎游戏，甚至多人游戏、乱斗游戏等同化，事实上这都是不准确的说法。本篇专题就以共斗游戏为主题，带大家了解共斗游戏的由来和含义，并对优秀共斗游戏进行介绍和点评，带领大家领略共斗游戏的魅力。

何为共斗游戏

由《怪物猎人》掀起的狩猎狂潮不但让游戏公司赚得盘满钵满，更是大幅带动了主机销量，这让原本已经陷入困境的PSP春风得意了一把，“《MHP》系列”更是一度晋升为当年索系掌机的看家作品之一。不过，自《MHP3》之后，该系列正统续作从此与索系主机诀别，转而投向了Nintendo的怀抱。虽然期间也有不少仿《怪物猎人》的作品出现，但大多作品的素质都实在不敢恭维，根本无法动摇《怪物猎人》在狩猎游戏界的霸主地位。

在2013年年初，SCEJA高调发表“共斗先生计划”，并在当年6月23日开办“共斗学园”，提供《暗魂献祭》、《讨鬼传》、《龙之王冠》和《仙境传说 奥德赛 ACE》的试玩，借此机会提出“共斗游戏”这一理念。此后，更是用大量广告以及活动铺天盖地地宣传PSV平台的共斗游戏，其中《高达破坏者》、《噬神者2》、《自由战争》也随后陆续加入共斗游戏的大家庭，再加上一开始就定性为共斗游戏的《梦幻之星在线2》，总共八款官方认定的共斗游戏对以《怪物猎人》为首的狩猎游戏发起了围追堵截般的攻势。当然成效还是非常显著的，《讨鬼传》、《噬神者2》等作品凭借其优秀素质，在销量上取得了不错的成绩。一年多的时间里，多款共斗大作与玩家们见面，共斗学园更是趁机开展了诸多后续活动，再加上铺天盖地的广告造势，短时间内为PSV攒积了大量人气，共斗游戏这个概念也与此同时被玩家们所接受。

从SCEJA公布的共斗游戏来看，除了《龙之王冠》和《高达破坏者》外，其他的游戏均为狩猎类作品，这是因为原本这个共斗企划就是为了和《怪物猎人》争抢狩猎游戏市场而促成的。从这些游戏，我们可以一眼看出它们的一个共有特点，那就是能方便地联机共同挑战任务，而共斗学园的各种活动也无外乎是将玩家召集起来联机而已。因此，共斗一词完全可以广义地理解为“共同战斗”，只要符合这一点且方便联机的作品都可以认定为共斗游戏，诸如这个共斗企划要对抗的主体——《怪物猎人》，Square Enix在索系平台的早期作品《核石之王》和《默示之王》，以及近期推出的《最终幻想探索者》都属于共斗游戏的范畴。



▲由生濑胜久所扮演的共斗老师，之后更是拍摄了大量以搞笑为主的游戏宣传广告，来为PSV平台的共斗游戏拉动人气。



▲共斗学园开校式里直径30cm、重量超过一公斤的共斗面包，适合4人分食。



▲热血激昂的共斗学园校歌。



共斗资料馆

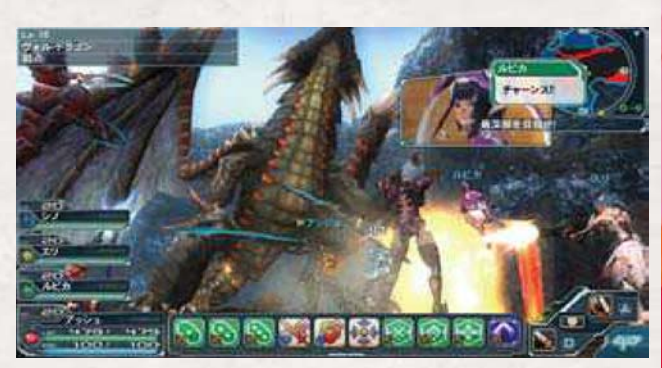
前文提到，只要符合“能方便联机共同战斗”这一点的游戏均可列入共斗游戏的范畴，因此这类游戏的数量其实不在少数，下面列举部分素质较高的共斗类作品，看看你眼中的佳作是否榜上有名。

梦幻之星在线2



《梦幻之星在线2》是最早被SCEJA定性为共斗游戏的作品之一，其前身《梦幻之星在线》是于2000年在SEGA自家主机平台DC上发售的一款作品，其最大的特色就是可以联网与其他玩家一起挑战任务。虽然带有在线二字，但实际上并不算是真正意义上的网络游戏，原因在于其可以脱离网络单人游玩，因此本质上它依旧是一款单机游戏。但是由于多出了联网要素，大大提升了游戏的社交性，而这种副本式战斗模式也逐渐成为了一种特色，成为了现如今大部分MMORPG中不可或缺的一部分。

本作则是一款于2012年7月在PC端运营的网络游戏，并于2013年2月28日正式登陆PSV平台。新作实现了无尽的冒险、混合自由动作、强大的角色创建和跨越副本界限这4项革新。拥有丰富职业的同时，本作还拥有多队伍协力作战的系统，同一副本里最多可12人共同作战，让战斗变得更加激烈、刺激。由于和前作相隔十多年，新作的各方面素质比之前作都有极大幅度的提升，丰富的种族和职业大幅提升了游戏的耐玩度。虽然本作变为真正的网络游戏，但游戏模式依旧是组队下副本的MORPG，因此被作为共斗游戏进行大肆宣传也在情理之中。不过这样一来，共斗游戏的范畴就将网络游戏也给包含进去了，这让该类游戏的候选名单又增加了不少，至少《怪物猎人 边境》可以名正言顺地归类到这里面了。



▲《梦幻之星在线2》的共斗人数超越了4人的限制，让战场变得更加热闹。

《暗魂献祭》系列



2013年3月7日，由稻船敬二负责制作的重口味狩猎作品《暗魂献祭》正式发售，这也是SCEJA首款第一方狩猎类作品，目的自然是为了打造第一方狩猎游戏品牌，从被《MH》霸占的狩猎市场分得一杯羹。深邃、阴暗的世界观，与主流狩猎游戏区别较大的战斗系统以及奇幻且口味较重的怪物设计都是本作的特色所在，再加上SCEJA的大力宣传，让这款作品在玩家群里有着较高的知名度，游戏发售前提供的多次试玩和针对玩家意见修改游戏不足之处的做法更是博得了玩家的好感，因此游戏正式发售后也取得了不错的销售成绩。正式开办共斗学园后，更是多次举办比赛活动扩大人气，DLC魔物等

后续内容也趁热打铁般不断更新，让这个全新品牌在很短的时间内就站稳脚跟，在狩猎大军中占据了一席之位。

时隔一年，资料篇性质新作《暗魂献祭Delta》发售，第三势力的加入一举改变了原有的世界观格局，新增的以格林童话中著名角色为原型的魔物们再一次刺激到了玩家们的神经，更是新增了白纸页面、无限魔宫等全新玩法，极大地丰富着游戏内容。作为一款风格迥异的魔法型狩猎类作品，《暗魂献祭》走的是以炫酷魔法狂轰滥炸的快速狩猎模式，算是走出了一条与众不同的狩猎之道。



▲《暗魂献祭》当年的宣传图，是不是很带感？

《讨鬼传》系列





2013年6月27日正值共斗学园活动的高峰期，于是PSP、PSV双平台狩猎游戏《讨鬼传》便顺理成章地成为了宣传重点，发售前的各种试玩会以及发售后的各种比赛活动快速打响了游戏的知名度，再加上这又是由擅长做人设的Koei Tecmo Games操刀的作品，光凭那炫酷的CG和精美的人设就吸引了一大票玩家的注意力。本作是和风类型的狩猎游戏，虽然武器数量较少但都各具特色，配合独特的御魂系统后可以搭配出多种战术。有剧情和精美过场动画烘托的本作在PSV平台的表现尤为惊艳，首周接近13万套的销量（双平台接近20万）就一款狩猎新作来说已经是较高的水准了。

一年之后，资料篇性质续作《讨鬼传 极》问世，在保留前作全部内容的情况下，加入了全新的剧情、角色和敌人，新武器更是在原作的基础上一口气增加了一半的数量，御魂的风格、种类和数量也都有一定程度的增加，其总内容的增加幅度之大，对新入坑的玩家来说绝对超值。



▲浓浓的和风味是“《讨鬼传》系列”的一大特色。

龙之王冠

这款于2013年7月25日发售的魔幻风格2D横版过关游戏，是由曾制作过《公主皇冠》的神谷盛治所带领的Vanillaware负责开发，神谷盛治曾在采访中表示早在街机横版过关游戏盛行的20世纪90年代，他就想制作一款这样的作品，但苦于一直没有找到投资方才一拖再拖直到现在。在这款游戏中，我们不但可以看到不少

早期街机作品的影子，游戏中还融入了《暗黑破坏神》这类美式RPG的城镇要素，玩家可以在城镇中完成补给、招募同伴等工作，为即将到来的副本战斗做好准备。

这款游戏是首批加入共斗学园试玩会的作品之一，简便的操作让游戏几乎没有任何门槛，六大职业搭配丰富的技能后又使得游戏的玩法异常多变，各种水平的玩家都能在游戏中找到乐趣。方便的联机系统是共斗游戏的重要组成部分，本作在这点上算是做到了极致，玩家可以随时乱入别人的副本进度替代原有的NPC角色，给人的感觉就像是在街机厅投币玩游戏一般，真正做到了随时随地，想玩就玩，省去了大量等待组队的时间。





▲《龙之王冠》的美术风格非常棒。

《仙境传说 奥德赛》系列





《仙境传说》是2002年在PC平台运营的一款网络游戏，游戏基于韩国漫画家李命进的同名漫画的世界观而创作，可爱的画风和丰富的游戏内容一度吸引了不少玩家的游玩。在PSV平台发售的《仙境传说 奥德赛》则是一款借用了《仙境传说》世界观的狩猎类作品，原作中的不少经典怪物都在新作中以全3D的姿态重新登场，后期还有巨大的BOSS等待玩家的挑战。

在PSV发售初期的作品中，《仙境传说 奥德赛》可说得上是一款能让人眼前一亮的作品，与大型BOSS的空中战让人印象深刻，炫酷的招式配合华丽的光影效果，也给玩家带来了视觉上的享受。时隔一年半，《仙境传说 奥德赛 ACE》以资料篇性质发售，同时也是共斗学园强推的共斗游戏之一。游戏追加了前作结局之后的续篇新故事，全新的战斗系统以及可无限游玩的新关卡和奇迹武器等要素，但实际上能让老玩家体验到的新东西并不太多，更遗憾的是并没有追加新职业，而且继承前作存档后能够继承的东西也不算厚道，因此即便有共斗学园的大力宣传，首周也仅有3万出头的销量。





▲《仙境传说 奥德赛》的游戏画面在当年来说算是相当不错了。

高达破坏者

本作也是共斗学园推荐的共斗游戏之一。这款作品以“钢普拉”（高达模型）为卖点，游戏主旨是钢普拉对战，玩家可以通过购买或击破对手的机体来获得钢普拉零件，组装出属于自己的钢普拉与敌人作战。由于是模型之间的对战，所以也自然引入了比例的概念，游戏中玩家可以使用1/144和1/100比例的钢普拉战斗，敌人中还会出现比例为1/60的敌人，这些比例都是参照现实中的“HG”、“MG”、“PG”规格引入游戏当中的。不仅如此，游戏中还加入了不少模型上也没有登场过的机体，还有巨型MA参战，让钢普拉的可能性不仅仅停留在现实模型中，玩家还能让不同比例的模型相互组合，组出各种让人捧腹大笑的奇葩钢普拉。



▲自由组合部件的系统很考验玩家的艺术造诣。

《噬神者》系列





《噬神者》是由BNGI于2010年出品在PSP平台的一款狩猎类作品。在当年那个《怪物猎人》一家独大的狩猎时代，这款作品硬是凭借着厚重的世界观、丰富的剧情和独特的战斗方式自成一派，在狩猎玩家中博得好评。时尚的装扮和爽快的战斗是该作给人的第一印象，近未来的背景设定和设计感十足的荒神也让人眼前一亮，再加上大量剧情的铺垫，让玩家不知不觉就陷进去了，短时间内就俘获了大批粉丝。

8个月后，资料篇性质的续作《噬神者 爆裂》发售，在追加剧情、角色、新敌人的基础下，还对原有的部分系统进行了加强，连击系统和炸裂技能的加入让战斗朝着更加高速化的方向迈进，特色之一的子弹编辑系统也在本作中有所改良，并加入了全新的子弹。

经过短时间的爆发后，“《噬神者》系列”便陷入了沉寂，直到3年后，最新作《噬神者2》才与玩家们见面，游戏平台也由原先的PSP独占变为了跨PSP、PSV双平台。在PSV强大机能的支持下，游戏画面有着显著的提升，加上这又是时隔3年的正统续作，大量全新要素的涌入也赢得了新老玩家的好评。虽然游戏初期不对应网络联机，但在共斗学园的强推之下还是引起了不少玩家的关注，让人有着哪怕是面联也要将刷怪进行下去的觉悟。



▶游戏里的角色们的穿衣风格都时尚时尚最时尚。



自由战争

本作是继《暗魂献祭》后，SCEJA第一方的又一款狩猎游戏品牌，同时也是共斗学园力推的共斗游戏之一。游戏的背景设定在近未来，由于资源的枯竭和生存环境的恶化，人们被迫生活在巨大的圆形监狱中。玩家扮演的是一名被判处了100万年有期徒刑的咎人，为了减刑重获自由，必须“义务”加入到因抢夺资源而爆发的各个都市之间的冲突，完成一个个寻找资源和夺回市民的任务。

这款以夺还为主题的作品中有不少《噬神者》的影子，不过战斗的目的却不像其他同类作品那样以讨伐敌人为主，本作中更多的是要破坏敌人的大型作战兵器，救回被困在机器里的市民或同伴。游戏结合了近距离的冷兵器战和远距离的枪战两大战斗类型，身为咎人的战斗单位还拥有一种名为荆棘的特殊装备，不但可以像《进击的巨人》中的立体机动装置那样进行快速移动或攀附在建筑物以及敌人的表面，还能对大型掠夺者进行拉扯，使其倒地制造攻击机会，让游戏多出了其他同类作品中没有的特点。



▲这画面给人一种下一刻就会起跳、旋转然后砍向怪物后颈的既视感。



《怪物猎人》系列

这款起始于家用机平台、兴盛于掌机平台的超高人气狩猎游戏，虽说并没有被SCEJA正式冠以共斗游戏的殊荣，但不可否认的是，它绝对是众多共斗游戏中，最为核心的作品之一。原始村落、美丽的自然环境、巨大的怪物，这是该作品给人的第一印象，玩家所扮演的猎人要化身为自然界的一员，通过不断的战斗以及与同伴的精诚合作，逐渐成长为任何怪物看到都要退避三舍的王牌狩猎者。



《怪物猎人》算是开创了狩猎游戏的先河，武器制作、升级，部位破坏、素材收集、猫车等诸多要素都成为后来者借鉴的元素。借助PSP平台的便携性和方便联机的特点，从《怪物猎人P》开始，该系列迎来了井喷期，《怪物猎人》的魅力也正是从此刻开始被越来越多的人所熟知。继《怪物猎人P3》之后，该系列转投任系掌机的怀抱，然而跨越掌机的障碍却没法阻止玩家们的狂热，《怪物猎人3 G》在3DS主机发售初期就在短时间内达成了百万销量，后续两款作品更是在首周就轻松破百万，可以说就目前为止，该系列依旧在狩猎游戏、甚至是共斗游戏的领域中都占据着主导地位。



▲系列作品中的怪物种类非常丰富，本人最喜欢的就是一发怒就喜欢龙车的“轰神经”。

《核石之王》&《默示之王》





《核石之王》是Square Enix于2010年发布在PSP平台的作品。其大部分核心设定都给人似曾相识的感觉，并没有太多的独创性。不过这道杂烩选材丰富、火候得当，所以味道还算不错。游戏拥有独特的世界观、RPG式的遭遇战、QTE等特殊系统，并且还融入了不少RPG的要素，除了前面提到遇敌外，等级、魔法、熟练度、召唤等系统都存在于游戏中。和“《怪物猎人》系列”作品一样，角色的攻击动作取决于武器，然而本作仅有的5种武器，就一款狩猎类作品来说实在不算丰富，再加上不少技能还对武器熟练等级有要求，直接导致游戏从前期开始就沦为了一款并不爽快的刷刷刷游戏。

续作《默示之王》在一年后发售，跨PSP和PSV双平台的本作以《红莲之王》的世界观为基础制作，取消了前作中非常影响游戏节奏的遭遇战系统，让杂兵的讨伐变得更加顺畅。武器数量增加到了7种，招式、魔法和敌人的华丽程度有显著提升，基本可以看做前作《核石之王》的加强版。





▲怪物设定都极具个性。

最终幻想 探索者



这是Square Enix在今年12月18日推出的“《最终幻想》系列”外传作品，平台为3DS独占。游戏将“《最终幻想》系列”和狩猎游戏的元素融合在一起，打造出一款Q版《FF XIV》，玩家化身为一名“淘晶”的探索者，在因地壳激烈运动而形成的新岛——阿莫斯特拉上展开探索水晶的冒险生涯。丰富的职业是“《最终幻想》系列”的一大特色，本作也不例外，通过职业和技能的搭配可演化出丰富的战术和玩法。系列特色之一的召唤兽以大型敌人的形式登场，系列经典角色也会通过幻化系统在游戏中与玩家见面。游戏早早地就在TGS和任天堂e商店放出了试玩版，联机共同挑战任务的乐趣十足，官网更是直接给出了“一起战斗！全新的《FF》”这样的口号，将它加入共斗游戏的圈子绝对名副其实。





共斗求同存异

就前文列举的游戏、甚至是大部分共斗游戏来看，它们都有着诸多共通点，正因为有了这些共通点，玩家们才能非常容易地将它们归类到共斗游戏这个类别中来。不过细看每款作品，它们又有着其他同类游戏无可替代的独特元素，也正因为这样，短时间内遍地开花的共斗游戏才能在玩家心里各自占据一席之地，成为茶余饭后的消遣娱乐之物。

共斗游戏的共通点

丰富的装备

俗话说人靠衣装，美靠化妆，在联机时要是看到有人身穿一套帅气的衣服出战，先不管这人的技术如何，至少会让人感觉到眼前一亮，别的不说，光是组队成功率都要高出一成。因此，大部分共斗游戏中都采用了纸娃娃系统，即更换的装备会在外型上展示出来，让玩家有充足的DIY空间来打扮自己的角色。当然，除了华丽的造型，装备的另一大作用是为玩家所扮演的角色提供能力上的加成，无论是《怪物猎人》、《噬神者》这样的狩猎类游戏，还是《高达破坏者》、《龙之王冠》这类动作类游戏，装备的属性加成都为挑战高难度关卡提供了极大的支持。

共斗游戏中，装备的数量都非常庞大，一来是为了能够循序渐进地给角色提供能力加成，二来为了让玩家花足够多的时间来打怪、挖素材去制作这些装备，其目的自然是为了增加游戏的耐玩度。当然，仅仅为装备赋予能力数值上的增减是不行的，游戏制作者们为了让玩家能够乐此不疲地制作装备也是煞费苦心，例如搞搞套装属性，来个属性克制，外形设计得霸气或可爱一点，做点特殊效果等，更有甚者还让掉落的装备为随机属性，没有运气就是刷到死的节奏。这种看似低劣的骗时间伎俩，实际效果却非常棒，为了刷套装素材或极品装备而反复挑战某个特定任务的玩家绝不在少数，于是在续作或者资料篇作品中，装备的数量又会变得更多。而共斗这个行为，除了挑战高难度BOSS外，更多的也是为了速杀BOSS，为获取素材或装备而缩短时间，因此拥有丰富的装备作为共斗游戏的共通点之一也在情理之中。



▲正因为有了这些帅气的装备，猎人们才有无限的动力来刷刷刷。

多彩的技能

不知从何时开始，动作游戏不再是简单的砍砍砍和跳跳跳了，技能的加入将动作类游戏带进了一个全新的领域，通过不同技能搭配出的招式或效果，在攻关或对付BOSS时起到的效果不尽相同，让游戏变得更具研究价值。在共斗作品中，技能一般体现在装备和角色本体上，技能二字也被分为了技巧和能力两个类型。拿《怪物猎人》来说，这款作品中的技能主要指的就是能力的额外附加，部分能力附加在武器和装备上，另一部分能力则通过猫饭、温泉等外物附加在角色本体之中；而《最终幻想 探索者》中的技能则偏向于技巧，不同的技能代表着不同的招式，玩家需要通过不同招式的组合构筑出自

己的战斗流派；《暗魂献祭》中的技能则是技巧和能力二者的结合，具体体现在供物和刻印两个系统上。

丰富的技能为游戏提供了大量可研究要素，对于一款动辄就要玩上数百小时的共斗游戏来说，大量的技能是它在同类游戏中立足的资本，而技能设计的优劣往往会直接影响到游戏平衡性以及玩家对游戏的整体评价，可以说好的技能设计对共斗游戏来说是至关重要的元素之一。

乐趣十足的BOSS战

BOSS战对几乎所有游戏来说都是需要花费很大精力来设计的那部分内容，这对于以狩猎游戏为主的共斗游戏来说更是至关重要，如果BOSS的难度设计得太简单，就容易让玩家失去共斗的积极性；如果设计得太变态又很容易造成擅长动作游戏的玩家不愿意带那些有可能拖后腿的玩家一起游戏，从而影响到大部分玩家深入游戏的积极性。为了满足各种层次玩家的需要，大部分共斗游戏走的都是“赋予BOSS多样化的招式”这条路，这样做的好处是可以将BOSS的攻击力适当降低，即便被多次打中也不会很快就挂掉，再加上BOSS的皮糙肉厚足以让玩家在一场战斗中研究对策，BOSS的招式越丰富，也就意味着玩家需要花更多的时间去熟悉和破解，无形中也增加了游戏的寿命。

当然，随着游戏的深入，同类怪的攻击力会逐渐提升，甚至还有追加招式的高级怪以及招式发生变化的变种怪，游戏会循序渐进地逐渐提升BOSS战的难度，就跟冷水煮青蛙一样，等你发觉的时候，几百个小时就已经投入进去了。



▲每次击倒强大BOSS的那一瞬间，都感觉自己猛猛哒！

不同的武器/职业对应不同的战斗理念

武器和职业是共斗游戏的核心要素之一，这两样东西决定了玩家所操控角色的流派和战斗倾向。拿武器来说，远程武器走的必然是定点强力输出或辅助的路线，同时对于组队的需求也较高，因为他们需要有人去吸引敌人的注意力，否则一直被怪盯着，时间都用来回避攻击了，哪有时间去攻击BOSS；近战武器则主要走防御反击和强攻两条路线，虽然也有狩猎笛这种辅助型武器，不过其输出能力并不弱，用在高手手上一样能砸出一片天。职业对战斗理念的划分就更加细致，大多数职业都有自身对应的职责，坦克就好好吸引怪物的仇恨给其他职业制造输出的机会；治疗就专注于回复工作，看到群体攻击及时跑开，争取别浪费时间给自己回血；强攻型职业就全力输出，尽量不要站在坦克附近以避免被BOSS的范围攻击打中，给治疗增添负担。

共斗游戏的好玩之处在于协同作战，跟队友的精密配合不但可以弥补武器或职业的不足，更是可以将自身的优势扩大，甚至打出一些不可思议的战法（例如《暗魂献祭》早期的无限地狱流）。而多武器和多职业的设定让玩家可以换着花样玩游戏，对保持游戏新鲜度起到了至关重要的作用。

不同作品中的特色要素

暗魂献祭——遵从于自己的选择

阴暗的世界观和游戏的残虐风格是该系列给人的第一印象。在游戏中，所有魔物的原型均为人类世界的正常生物，只是因为无法抑制自身欲望的膨胀，从而被圣杯诱惑

转变为魔物。人魔势不两立，双方见面自然是落得个不死不休的场面，然而魔物被击败化为原型时，身为魔法师的玩家又会如何选择？是将其牺牲掉彻底磨灭这颗罪恶的灵魂，还是本着慈悲为怀之心将其救赎，给他新生？游戏将这个选择的权利交给了玩家。

这个系统不算《暗魂献祭》首创，早在2010年发售的多平台游戏《但丁地狱》中，就可以对徘徊在地狱中的罪人以及部分敌人进行宽恕或惩罚，以此来获得不同的点数用于提升但丁的实力。在《暗魂献祭》中，救赎或牺牲同样可以获得不同的点数，除此之外还可以获得不同的素材作为奖励。值得一提的是，游戏中除了敌人，跟自己一同战斗的同伴也是可以救赎或牺牲的。在《暗魂献祭》的世界里，使用魔法是需要付出代价的，付出的代价越高昂，魔法的威力也就越大，因此在面对强大的魔物时，将濒死的队友献祭掉也是个不错的战术，不过代价嘛……很有可能是现实世界中会遭到你朋友的反抗或白眼。



▲是救赎还是牺牲，取决于玩家的一念之间。

高达破坏者——部件什么的最重要了

由于是模型，因此部件可以随意更换，而部件的作用在这款作品中显得尤为重要，其地位甚至超过了狩猎游戏中武器和装备。本作中，包括武器在内的不少部件都有着自带的技能，例如装备了OO Raiser的背包就可以使用“**オ-ラパ-スト**”这项技能，然而在战斗中，除了PG规格外的钢普拉的手、脚、头、背包都可能被打落在地，部位被打落后钢普拉会失去相应部位的功能，比如头被打掉了就不能锁定敌人、手被打掉了直接连武器都没有了。这样的设定非常赞，有针对性地发动攻击可以将自己的危险降到最低，不过部位被别人打落了也很惨就是了。好在游戏中有进行防御时会自动将掉落的部位吸回来重组的设定，自己走到掉落的部件旁边也会自动将部件装上，这样的设定更加强调了“模型对战”这一概念，也让部件系统成为了这款作品的一大特色。

自由战争——协泛者的心思你猜不透

不少共斗游戏中，玩家都有NPC同伴，《自由战争》也不例外，游戏为玩家安排了贴身的协泛者。不过协泛者除了会作为作战单位一起参与任务外，同时也是玩家的监视者，前面说了，身为咎人的玩家需要不断做任务或贡献为自己减刑，不过咎人还同时被各种条规束缚着，如果触犯了这些，就会被担当监视职责的协泛者将刑期加回去，真是一个令人又爱又恨的存在。

默示之王——佣兵的价值在于啥都能干

随着剧情的发展，玩家可以在兵舍中雇用佣兵，他们不仅可以作为AI同伴与玩家并肩作战，还可以指派其进行征服任务，以获得额外的素材、金钱，甚至提升征服区域的素材掉落率及入手量。征服任务的设定相当丰富，不仅有等级高低，亦有属性之别，有时还会出现各种困难的突发事件，那么如何利用有限的佣兵人数来尽可能地提升任务成功率，就需要玩家好好统筹一番了。佣兵系统为游戏加入了一定的战略要素，既能作为武斗之余的点缀，也确实地为玩家带来了不少便利。

怪物猎人4——别动，等我骑个怪

共斗游戏普遍的活动范围都在X轴，尽管部分场景中设置了高台等地形，但也鲜有涉及到Y轴的战斗动作。作为新作的卖点和新要素，从《MH4》开始，陆地狩猎中正式

引入了Y轴的概念，场景中设置了大量的斜面和高台，狩猎时猎人要利用高低差与怪物周旋，同时武器根据高低差加入了跳跃攻击等专用动作，怪物也有对应高低差的攻击招式，从而衍生出了新的狩猎方式。

讨鬼传——御魂搭配乐趣多

《讨鬼传》的特色就在于收集日本历史不同时代名人的御魂系统。每个御魂有不同的风格和固定技能，配合不同武器的独特战斗系统，玩家可以做出千变万化的玩法。比如可以增加“不动金缚”的使用次数和技能冷却时间实现“麻痹陷阱流”；可以用迅魂配会心加气力和增加会心率的技能为自己提供源源不断的气力，让锁镰持续空战不落地或者双刀无限旋转；甚至还有完全不知道会发生什么、玩的就是心跳的赌魂。研究不同的御魂配搭和战术开发，也是本作最有趣的内容之一。







▲御魂的人设也很美。

噬神者——我的子弹我做主

自制子弹算是该系列的一大特色，玩家可以非常自由地设置子弹的模式，比如飞行轨迹、攻击属性乃至衔接方式等等，只要动动心思就可以做出非常华丽的子弹。当然，初代的平衡性也被这个系统毁掉，还好后来在资料篇中进行了修正。

仙境传说 奥德赛——依旧健在的卡片系统

“《仙境传说》系列”真正让人欲罢不能的内在美——卡片系统在《奥德赛》中依然健在，游戏中关于攻防的所有要素均围绕该系统展开。怪物掉落卡片这是老传统了，本作的每种怪物都会掉落10种不同稀有度的卡片，其效果也完全不同。这些具备观赏性和实用性的卡片，无疑激发着玩家一次又一次尝试搭配与重复挑战的冲动。游戏中的装备也被卡片化了：附带不同能力的武器可以通过强化最终抽取为卡片，而防具的各项能力本身就是一张卡片，购入后就可以拔出来插到别的防具上。虽然装备间的差异减少了，但是胜在玩家可以一直身着自己喜欢的防具，同时对其蕴含的能力任意进行更改。



共斗游戏数量众多，而且几乎每个游戏都要花很多时间进行深度研究，因此真正能够通玩所有作品的玩家绝对是真爱以及大毅力者，还有就是有茫茫多的空闲时间……接下来收录了小编们和一位撰稿人对有爱作品的感想和评论，一些在游戏时发生的趣事也一并收录其中。



由于本人属于重口味患者，因此在看过《暗魂献祭》的猎奇宣传插画后就开始慢慢关注起这款作品。随着游戏内容的不断披露，发现这款游戏的世界观和怪物设定都很对我的胃口，再加上战斗方式是使用魔法，这对于法师控的我来说又是一个不得不玩的理由，于是在试玩版推出的同时就立即下载并体验了游戏。说实话，当时试玩的感受只能说一般，一来可使用供物太少，二来还不适应这种快节奏的狩猎方式，第三就是异常状态太强大，敌人根本就动不了嘛……

好在制作小组十分重视玩家的意见，不少试玩版中出现的严重问题最终都进行了修改，因此正式版玩起来就正常了许多。游戏标榜的是快速狩猎，正式版中大量魔法的加入让游戏的爽快度大幅提升，敌我出招和攻防的节奏都非常快，配合上瞬移类供物后，移动时简直就是飞一般的感觉，爽快至极。游戏中的场景大多为奇幻风格，配上猎奇风格的魔物也算是相彰得益，看似脏兮兮的画面下隐藏着精美的场景，玩家手上的魔法和敌人的华丽招式都有着不俗的表现，献祭魔法这种大招更是华丽到掉渣，就画面表现力来说在狩猎类作品中绝对排得到上流水平。

该系列的难度适中，如果掌握了速杀技巧则难度偏低，算是比较容易上手作品。但由于玩法上和主流同类作品有较大区别，且游戏的各方面设定偏阴暗和猎奇，受众面可能会因此受到影响，但一旦接受了这种设定，你会发现玩起来还挺带感的。

游戏趣事

《暗魂献祭》和《暗魂献祭Delta》在初期都有良性BUG，初代是在试用供物界面中通过特殊的操作来复制供物，可以利用此方法快速将低等供物升级到最高等级，大幅减少了刷刷刷的时间；续作中则是通过白纸任务中不断刷新的小怪配合经验值大幅提升的传闻纸片来快速练级刷心脏刻印。虽然这两个BUG很快就被官方发布的补丁给修复了，但相信还是有不少第一时间拿到游戏的玩家都体验了一把刷刷刷的“乐趣”。



在众多共斗游戏中，《讨鬼传》走的是比较传统的日式和风路线，而且融入了Koei Tecmo Games所擅长的历史元素。虽然游戏的部分操作方式和界面设计给人的第一印象是很像《MH》，但认真玩下去还是会发现游戏有很多过人之处。首先是剧情演出，虽然本作的剧情离不开经典的那些套路，谈不上精彩绝伦，但当中也有不少亮点和高潮，而且有大量制作精良的CG过场动画穿插其中，这点是目前其他同类游戏无法比的，游戏实际画面在共斗游戏中也称得上首屈一指；其次，官方对本作的制作态度也非常认真，第一作发售之前推出了三个试玩版，前两个用于收集用户意见，经过了多番修改和调整才有现在的表现，如果你有玩过最早的那些试玩版，你会发现跟现在的手感简直是天差地别。至于新出的资料篇《讨鬼传 极》里面继续将游戏的内容进一步扩充，大量追加了新剧情和敌人，内容相当充实。不过本作到后期稍微乏味了些，主要是后期的任务都是提升敌人的伤害和血量以及多BOSS重复堆砌，加上白金条件需要不停地刷，新要素最终抵不过漫长的重复劳动，难免会让人觉得枯燥乏味。这也是本作的一大不足之处。





Vanillaware出品的游戏，在圈子里一直是2D风格的艺术顶峰。《龙之王冠》同样也拥有美轮美奂的画面，帧数十足的角色动作，标准的“龙与地下城”风格，简约的叙事型旁白，综合2D ACT各种经典关卡设计……四年磨一剑的韧性，可谓将电子游戏有史以来所有的2D闯关游戏要素融于一身。其品质之高、制作之细致，足以让每一个初见此作的人拜服得五体投地。对于其美术方面的造诣，我是绝对不会吝于赞美的。

游戏可以选择六名不同的角色，分别对应六种区别极大的职业。从近身白兵战到远程放风筝、从刀刀见血到电闪雷轰，不管玩家喜欢怎样的战斗风格，都一定能找到适合的职业。而作为一款蕴含了培养要素的作品，每个角色除了初始的攻击方式外，还能根据等级的提升，习得各种丰富自身战斗方式的技能。在本作中全职业共通技能9个，加上各个职业的固有技能12个，一共有21个技能可供玩家取舍。地面、空中、道具、辅助、近程、远程……配合职业特性动作与完善的ACT系统，技能的选择也正体现出玩家对自身操作职业的理解。我在选择精灵作为自己的主修职业时，就曾经在连射流、蓄力流、体术背击流和精灵魔法流当中犹豫了好一阵子。相信其他玩家也有过类似的烦恼（笑）。

游戏在发售之后，制作组精益求精，不断放出补丁调整角色之间的相对平衡性，改善联机质量和用户体验。最终还开放了PS3和PSV平台的交叉游戏，将角色等级上限从99提升到255。游戏关卡难度也提升到了“究极”，以及开放了超越“混沌迷宫”的更高难度迷宫“梦幻天廊”，让玩家能够以最强的姿态去挑战最强的敌人。在游戏发售近5个月后还能有这样的售后体验，可见制作组的诚意确实十足。虽然时至今日联机风潮已过，但即便仅仅作为一款单机游戏，也值得玩家拿来品味一番。





由于《仙境传说》是本人真正意义上的第一款网游，当时怀着这种会面“初恋女友”的期待入手本作时，自然是十分期待。尽管“她”在PSV上已经从一名Q萌的可爱妹子变成一名舞刀弄枪的女汉子，但依然没有减少她的魅力。里面的BOSS大多都变成了高耸入云的巨人，而战斗也在原先的平面走位基础上加入了空中战的要素。能够一路梯云纵窜到BOSS面前，或者是从空中急降来回避BOSS的大范围攻击，这种全方位高速战斗的快感是别的游戏无法比拟的。到位的打击以及爽快的空中连段，配合精美的3D建模也让久违的她变得更“立体”。尽管熟悉的BOSS几乎都换掉了，人物比例也不太一样，但剑士、法师、刺客、弓箭手等原有职业，武器防具的纸娃娃实装，波利、兽人一族、幽灵剑士等经典怪物健在——她，依然是她。

可能是从韩国留洋到日本训练绝世神功的原因（《仙境传说》原为韩国Gravity开发的游戏，后被GungHo收购），她如今尽管武艺超凡，但却变得不如以前开朗和善于社交——虽然本作具备网上联机和面联玩法，但联机时画面的劣化难免影响玩家的体验感受。不过，职业之间明显的优劣差别、经典的动作表情，以及通过Near交换卡片的设定，都能看出本作当中流淌着网游的血。





作为一名钢普拉爱好者，这游戏自然是第一时间购入，看到钢普拉以1/1的比例站在眼前的那一瞬间，感觉整个人都入戏了，出击画面也做得非常赞。游戏一开始给了一台HG吉姆，当时立刻就有了一种“我要用这台吉姆虐遍所有高达！”的想法，打了几关后发现这样的想法完全不实际，因为在规格相同的情况下，其他机体的耐久度、防御力、攻击力远胜于量产机，让喜欢量产机的玩家感到有点遗憾。不过由于是量产机，所以在前期还是很容易拿到零件的，这样的设定看作是零件爆率和性能之间的平衡调整也不为过，但始终希望能做点改进。不过值得一提的是游戏中的零件外形是完全按照现实中的模型建模来的，去商店购买模型时，装模型的盒子也是按照现实中的盒子设计的，所以看到那些自己曾买过模型的那几款钢普拉时倍感亲切。可惜游戏中能购买的模型只有部分HG，虽然很期待出能购买MG模型的DLC，但至今也没有看到。

游戏的战斗给人一种“《高达编年史》系列”的感觉，但游戏节奏却比《编年史》快得多，各式各样的武器和EX技能让人感到眼花缭乱。由于加入了“《G高达》系列”的机体，即使是赤手空拳也会有“拳法”这样特殊的攻击方式，配合特定的EX技还能使出类似“God Finger”这样的招式。说到后期的搭配，依旧是混搭最能突出威力，玩家之间还产生了“流派”之说，比如“觉醒流”、“拆机流”、“巨剑流”等等，让游戏后期的搭配呈现百花齐放的状态，不会让人感到审美疲劳，这也是这个游戏的一个成功之处。在共斗的时候，各种流派玩家之间的相互配合也是非常有趣，比如我就经常在别人使用月光炮的时候一个“God Finger”将敌人推出月光炮的攻击范围后怒抢人头，导致那名队友的月光炮技能CD不能立即冷却。（众：原来那个人就是你！）

说到共斗，就不得不提这款游戏共斗的重要性。游戏的单机和多人模式可以说是两个游戏，单机模式只要自己的机体耐久度归零时，就会直接爆炸；而多人共斗的时候则是躺在原地，队友此时可以接近你并瞬间将你原地满血满状态复活，必须要队伍被全灭才算失败，而这种情况在实战中很难遇到，在后期面对着一群血量超厚、攻击力超高的敌人时，采取共斗的方式会让任务失败的几率大大降低，但同时又不会失去战斗的乐趣。

游戏趣事

游戏中最重要的就是收集钢普拉零件，而让敌方机体零件掉落率增加的方法就是将该机体解体后再击破，而正常情况下解体需要不断攻击一个部位才能将其打落，而游戏中有一个只要击中就会让机体全部散架的武器——俗称月光炮的“卫星微波炮”。虽然这个技能的冷却时间相当长，但将所有与“打落部件时减少CD时间”相关的模块全部装在机体上后，可以达到只需打散两部机体即可完成技能冷却的状态。这样的配置到后来被称为“无限月光流”，高伤害和拆机性能兼备，刷一把下来可以拿到数个钢普拉零件，甚至还有网友在网上发出了让人瞠目结舌的满地零件的截图，在那段时间网联也会见到不少“专业拆机”的队友，全都是无限月光炮的配置。





《噬神者》诞生于PSP的全盛时期，可以说是借鉴《MH》最早的作品。而且发售日期正好抓住了《MH》青黄不接的时期，一口气打下了大量的粉丝基础。虽说是借鉴，但本作无论风格还是系统都相当具有自己的特色。游戏初代提倡的是一种“高速狩猎”的爽快，多人联机、快节奏的战斗，无缝的大地图都是本作的特色；后期多个大型BOSS通场混战使得本作的难度大大提升。玩家使用的武器名为神机，是一种可以在枪和剑两种模式之间自由变化的武器，所以实战中玩家不必拘泥于近战和远程，可以根据战术的需要随时改变武器的形态，使得战斗节奏更快。另外，一款以联机为核心的作品在单机模式中加入NPC，以及同伴之间可以互相救援帮助的系统也是本作的一大特色，并且被后面的共斗游戏所借鉴。

虽说本作是一款共斗游戏，但是单机部分也丝毫不弱，其中一方面是剧情，剧情穿插在主线任务之间，在末世的世界观下，玩家的自定义角色也会参与到主线之中，与众多剧情NPC角色演绎本作的故事。这种手法让玩家可以轻松代入到故事中，我们不是观剧者，而是存在于故事中的人，会与里面的同伴一起并肩作战。初代剧情里面的“苍穹之月”以及结局的终末捕食，还有资料篇《爆裂》里最后，无口主人公喊出的台词，这些高潮点让每一个“经历”过的玩家都会热血沸腾。





虽然被归为共斗游戏，不过《自由战争》相比其他同类型游戏有着两个明显的本质区别。首先是游戏目标，一般以刷刷刷为主的共斗游戏中，为了延长玩家的游戏时间，都不会设定明确的目标，而本作则反其道而行。在游戏的世界观中，玩家身为背负着100万年徒刑的咎人（囚犯），为了获得自由而战斗，一般共斗游戏中的经验值要素在本作中变成了角色头上显示的刑期，玩家要做的就是通过不断完成任务或贡献来把自己的刑期减完。正是这种一开始便宣布了目标的做法，不禁让玩家好奇将100万年徒刑减完后会有什么等着自己，使得本作在发售前就获得了不少的话题性。

其次是玩家竞争要素，共斗游戏的玩法普遍为玩家联手讨伐共同的目标，而本作除了有这些协力要素外，还有着浓厚的竞争要素。游戏一开始玩家就需要选择自己所属的势力，凡是完成任务或贡献都会给自己的势力累积GDPP，GDPP在联网模式下会成为势力间的竞争指标，从而展开势力间的排位赛，排位高的势力可以获得不少实用的奖励。不仅如此，在版本更新后，势力之间还可以以对战的方式展开对抗，赢的一方能



直接削减对方的GDPP。所以在本作中，其他玩家即是队友也是对手，比起千篇一律的电脑敌人，真人对手更能激发玩家的竞争心理，从而投入更多的游戏时间进去。

虽然有着以上不同于其他共斗游戏的要素，不过本作的口碑却还是一般，主要原因在于内容过于贫乏，武器、敌人、任务等几个共斗游戏关键要素的份量太少。同时平衡性也有问题，部分远程武器过于强横，导致本作彻底变成了一款“突突突”游戏。



说到共斗游戏就不能不提《怪物猎人》，它虽然不是共斗游戏的鼻祖，不过却是最成功的共斗游戏，以致后来模仿者如雨后春笋般出现，可以说掌机上的共斗游戏热潮是因《怪物猎人》而起也不为过。事实上《怪物猎人》刚出来时并不火，直到其移植PSP后名声才慢慢为人所知，其中的原因主要是PSP有着很方便的联机功能，再加上掌机走到哪玩到哪的便携性，很容易就能找到同好一起共斗，这和《怪物猎人》的协力游戏要素非常契合，这也是后来共斗游戏多选择在掌机上推出的原因。

《怪物猎人》出自动作游戏专业户Capcom之手，借助长年制作优良ACT的经验，作品无论是操作性、打击感还是研究深度上都无可挑剔，所以就算没有系列名声的加成，单纯地当作一款动作游戏来看，它也是十分出色的。其中作为系列特色的，就是其丰富的武器系统，《MH》的操作根据武器种类而定，也就是说一种武器就对应一套操作。即使是在初代，武器的种类就有5种之多，而随着新作的推出，这个数字还在不断增加，到了最新作的《MH4G》，武器的种类已经达到了14种。同样的特色还有怪物，《MH》中每种怪兽都有着自己的行动模式，不同的怪物都对应不同的攻略方法，当然，如果是用不同的武器，攻略方法又会产生变化，正是这种多样性，才可以让游戏长玩长新，不容易使玩家产生厌倦。





《默示之王》在操作性上下了一番功夫，令游戏的战斗兼具技巧与华丽。武器的普通攻击虽然只有一个按键，但可以配合方向或是通过蓄力使出各种不同招式，甚至改变武器的形态；而每种武器的攻击方式、特殊技能、回避动作和防御效果都完全不同，各“流派”间毫无雷同之感。特别值得称道的是“防反”这种高手向操作，在本作中非常易于掌握，且在实战中往往能够起到一发逆转的效果，使得作战常时趋于白热化，甚是爽快。

另一方面，游戏比较注重演出效果：像是重创怪物时喷洒在镜头上的大量血迹、锁定敌人时的视角急切与动态模糊、击破BOSS后的特殊演出等等，无不令人血脉偾张。虽然《默示之王》的建模及材质并未达到PSV的平均水准，但分辨率与光效上佳，稳定的帧数亦保证了不错的游戏体验，当时流传甚广的“PSP级别画面”评价显然有失公允。

可惜游戏在后期存在武器失衡的问题，部分武器面对几个顶级BOSS时几乎无从下手，导致了强势武器横行霸道、弱势武器无路可走的尴尬局面。同时，本作的后续支持（更新补丁或追加任务等）也极为匮乏，难免令人产生意犹未尽之感。尽管如此，作为PSV共斗游戏的先驱者，本作的整体完成度还是令人满意的，值得加入到“待补良作”的名单之中。



游戏趣事

游戏通关后追加的“无限”章节中，有着几个实力极为恐怖的BOSS，即使身着最强装备、升至顶级，也非常容易被秒杀，曾经令玩家苦不堪言。然而很快被发现了一种名为“片手剑召唤流”的无脑打法，使得BOSS战变为了“使用眩晕召唤→怪物晕倒→反复使用剑气技能积攒召唤槽→怪物苏醒→再次使用眩晕召唤……”的无限循环。这令游戏的难度瞬间降至负值，战斗彻底变为单调的机械操作。难怪有的玩家忍不住吐槽：片手剑召唤流就是把《默示之王》活活玩成了文字AVG，两者都是不停按同一个键即可过关……



由于到截稿为止还没有拿到《最终幻想 探索者》正式版的卡带，因此这里只能谈谈试玩版的体验和感想。本作的试玩版内容比较丰富，可以体验到5个初级职业的玩法，再加上除了职业专属技能外，其他技能均可自由搭配，这让每个职业都拥有多种变化。技能格的设定类似《暗魂献祭》的供物槽，限制了战斗时的可用技能，在配招时也更能体现出玩家自己的风格。作为法师控的本人自然是优先选择体验黑魔道士，远程虐怪的感觉怎一个爽字了得，直到我遭遇到第一个召唤兽……法系职业“脆皮”的劣势立刻显露无疑，最关键的是部分招式在锁定BOSS的情况下非常难躲，不锁定的话又必须要在跑动中转动视角来观察BOSS的行动，这对于没有New 3DS和扩张右滑杆的本人来说简直就是一种折磨。近战职业的体验非常不错，拳法家的反击和骑士的防御在躲避召唤兽的大范围招式时非常好用，血量较多这点也增加了容错性，配上HP回复的白魔法几乎就立于不败之地了。惟一的远程物理职业狩人没太多出彩的地方，由于使用技能时不能持续移动，导致机动性严重不足，技能的伤害也不算可观，目前来说比较鸡肋。

怪物同伴系统类似《怪物猎人》中的狩猎猫同伴，不过AI的智能低下，打打杂兵还勉强凑合，遇到召唤兽就是被秒杀的节奏。而且就试玩版来看，单人对抗召唤兽还是很有难度的，因此共斗就显得很有必要了。如果有个骑士负责吸引仇恨，白魔道士专职回复，另外两人全力DPS，那么战斗会轻松很多，真正体验到类似《FF XIV》中，副本战的乐趣。

游戏趣事

凭借着职业爱，在失败了许多次之后，终于用法师打败了强大的召唤兽，于是准备换个近战职业试试性能。结果在配招的时候发现……黑魔法和白魔法竟然没有职业限定！这就意味着人人都能玩魔法，但法师却只能玩魔法……说好的职业特色呢？眼泪掉了下来。



结语

共斗游戏虽然是一个近年才流行起来的新词，不过其包含的内容其实并不算新颖，相信每个玩家都曾经历过跟小伙伴一起玩游戏的岁月。然而在现如今这个信息大爆发、大家生活节奏越来越快的时代，人与人之间的交流与互动正在逐渐减少。然而共斗游戏却重新给予了喜爱游戏的玩家们一个能充分交流的平台，通过一起游戏拉近了人与人之间的距离，为游戏玩家构筑了一个良好的游戏环境。

文 koflover 编 胧月 美编 咕噜

大乱闘スマッシュブラザーズ

研究中心 Research Center

此次我们为大家奉上对战道具和对战场地的分析。《大乱斗》中的对战道具和对战场地，不但具有各种乐趣横生的效果，而且它们各自也都有一番渊源，从某种意义上来说是任天堂等厂商的经典游戏的缩影，相信他们会使老玩家找到当年的那份感动。

3DS	相关攻略研究：Vol.226		
ACT	动作		
任天堂全明星大乱斗			
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS			
Nintendo	日版	2014年9月13日	
1～4人	5616日元	对应邂逅通信	



全道具详尽分析与实战实用

本作一共收录了74种对战道具，这些对战道具不同于传统意义上的装备，而是更类似于横版动作游戏中的道具，为取得该对战道具的角色提供各种各样的帮助（个别道具也有负面效果）。因为这些对战道具会在随机时间出现在任意地点，使得各位玩家必须要对此展开争夺，这就能够加快双方的进攻节奏，并为对战带来了更多变数。不过，由于某些道具的效果特别强悍，会导致实力偏弱的一方也能趁机战胜实力更强的对手，如果玩家不喜欢这种运气成分对胜负结果造成的影响，只想专心磨练技术的话，那就在设置中把自己不想看到的道具或是所有道具都屏蔽掉吧。

大多数道具都有一个捡起后再使用的过程，当角色持有这类道具时，攻击键会暂时变成与该道具互动的动作，但必杀技仍然可以自由使用。玩家如果能灵活运用这一点，就可以使道具和自身必杀技之间打出漂亮的配合。

大乱斗之球（スマッシュボール）

来自：《任天堂全明星大乱斗X》



“《大乱斗》系列”直到《任天堂全明星大乱斗X》起，才为每个角色设计了魄力十足的“最终王牌技”（也就是传统意义上的超必杀技），而使用超必杀技的条件就是将大乱斗之球打破。由于每个角色的最终王牌技几乎都有奠定胜局的强大威力，所以大家都必须竭尽全力去争夺才行。考虑到大乱斗之球会在屏幕中飞来飞去，而且并不容易通过一次攻击直接击破，所以最终击破它的一方不仅要付出一定的努力，还得祈祷幸运之神的眷顾。

援护角色容器（アシストフィギュア）

来自：《任天堂全明星大乱斗X》



取得该道具后，容器中会随机出现一个经典游戏角色为玩家一方进行援护攻击，每个角色所使用的招式都不同。这些援护角色大部分都来自于任天堂的经典游戏，也有少数角色出自于其他厂商的代表作，因为这些厂商参与了本作的制作。游戏中目前已确认的援护角色一共有39名。

精灵球（モンスターボール）

来自：《口袋妖怪 红·绿》



投掷或放置在地面后，会从精灵球中随机出现一只口袋妖怪。该口袋妖怪会使用自己独特的攻击方式帮助玩家攻击，和援护角色的性质基本上是相同的。精灵球中会有较低的概率出现“传说的口袋妖怪”，这些口袋妖怪除了佐罗亚克以外统统都是神兽，它们的攻击招式要比普通口袋妖怪厉害得多。

龙骑兵组件

（ドラグーンパーツ）

来自：《星之卡比 飞天竞速》



对战场地中会接连掉落出3个不同的龙骑兵组件。当某一方玩家成功集齐了3个组件（由多个不同但相互结盟的角色分别持有也可以）时，取得最后一个组件的玩家将操纵龙骑兵在屏幕外进行瞄准，之后再按攻击键就可以发动龙骑兵冲撞，对被击中的角色造成很高的伤害，而且有极大的可能一击必杀。不过，想要瞄准在屏幕上灵活移动的对手并不是件容易的事，玩家要么进行一定程度的预判，要么瞅准了对手的行动破绽后再进行攻击。

大师球

（マスターボール）

来自：《口袋妖怪 红·绿》



与精灵球的用法完全一致，区别在于大师球中出现的口袋妖怪必定是“传说的口袋妖怪”。因为传说的口袋妖怪具有毁天灭地般的战斗力，所以大师球一旦出现就是所有角色必抢的。

创世纪组件

（ジェネシスパーツ）

来自：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》



与龙骑兵组件类似，玩家需要收集在对战场地接连掉落的3个不同的创世纪组件。当某一方玩家成功集齐了3个组件（由多个不同但相互结盟的角色分别持有也可以）时，取得最后一个组件的玩家将举起创世纪大炮，此时再按下攻击键就可以向正前方发射巨型光束炮。被光束炮击中的目标会受到巨大伤害而且很有可能会被一击必杀。不过持有创世纪大炮的角色会严重降低行动能力，如果不能找到机会开炮的话反而会陷入被动。

道具箱

来自：多款游戏



道具箱其实是多种道具的统称，因为它们的共性都是“从中获得一件道具”，所以就不再分开逐个去介绍了。像木桶、箱子、瓶子这些既可以直接打破，也可以捡起来投掷对手，但需要注意的是如果里面装的是各种炸弹类道具的话，那么打破后炸弹就会直接爆炸，有时候会出现玩家无法预料到的结果；庆典球在打破后会缓缓升起，并从中掉落出若干个道具，此时玩家要提前来到道具掉落的位置进行争抢；至于红色药草则是吃下以后立刻随机获得一件道具，具体是什么就看玩家运气了。

爆药箱

（マスターボール）

来自：《任天堂全明星大乱斗 X》



爆药箱在爆炸时具有相当恐怖的威力，不但能给周围的角色（不分敌我）造成沉重的伤害，而且很容易将其直接击飞至场外，对那些负伤的角色往往能够一击必杀。爆药箱本身非常结实，需要经过多次打击或投掷后才会被击破而引发爆炸，但火焰系攻击却能直接引发爆炸效果。为了不使爆药箱炸到自己，使用那些射程远的火焰系攻击（比如马里奥的火球）来引爆它会是个不错的法子，即便不能顺利炸中对手，至少也能免除自己的后顾之忧。

沙包君

（サンドバッグくん）

来自：《任天堂全明星大乱斗 DX》



沙包君在本垒打模式和角色编辑模式中都有出现，本意是为了让玩家练招，但它也有很低的几率出现在平时的对战中。当沙包君出现时，玩家要做的就是用各种强力的招式或组合攻击拼命击打它，因为沙包君每当受到一定伤害的时候就会掉落道具，而且有很大几率是各类回复食物。如果玩家能躲在角落尽情殴打沙包君，那就会得到数不尽的美食和一些不错的强力道具了。不过要注意别把沙包君直接打出场外，毕竟它可不会回归场地，一旦坠崖后就不会再给玩家送道具了。

极限番茄

（マキシムトマト）

来自：《星之卡比》



极限番茄是“《星之卡比》系列”的经典回复道具，番茄上的 M 字样就是“极限”（Maximum）的意思，但游戏中不知为何将 Maximum 这个单词缩写成 Maxim（マキシム），结果就和箴言（Maxim）这个单词重名。话说回来，“箴言番茄”这个名字听起来其实也是蛮不错的。极限番茄的效果是回复 50% 的 HP，如果瓦里奥用必杀技“瓦里奥啃咬”吃掉极限番茄的话，则会回复 75% 的 HP。

食物

（たべもの）

来自：多款游戏



本作中拥有多种看上去就很美味可口的食物，它们的效果都是为角色回复少量 HP，所以就不再逐个去介绍了。不过这些食物的回复量都比较少，像草莓、咖啡、心形饼干这种只能回复 2%，而回复量最高的食物——炸鸡也只有 12% 而已，总而言之，这些食物都不足以抵消掉对手的攻击伤害，只能积累一些微小的优势而已。值得一提的是，瓦里奥如果使用必杀技“瓦里奥啃咬”来吃掉这些食物的话，那他会获得 50% 的额外回复效果，也就是说原本回复 4% 的苹果和牛奶，对瓦里奥来说就能回复 6%。

心之容器

（ハートのうつわ）

来自：《塞尔达传说》



心之容器是“《塞尔达传说》系列”的经典道具，在本作中它作为最强的回复道具，可以为使用者回复 100% 的 HP（这里的意思是减少 100% 的伤害蓄积值，而并非是一次性回复至满血）。由于心之容器不属于“能够食用的回复道具”，所以瓦里奥并不能用他的必杀技来提升回复效果。

妖精之瓶

（妖精のビン）

来自：《塞尔达传说》

妖精之瓶也是来自“《塞尔达传说》系列”的经典道具，它同样也有为使用者回复 100% 的 HP 的效果。与心之容器不同的是，如果玩家角色所受伤害不足 100%，那他只会捡起妖精之瓶，再按攻击键的话就会投掷出去。如果砸中的目标所受伤害超过 100%，那妖精之瓶就会为他回复 HP。玩家可以利用这一点为身负重伤的队友回复 HP，但也一定注意不要帮了对手的忙。

超级蘑菇

（スーパーキノコ）

来自：《超级马里奥兄弟》



超级蘑菇是“《超级马里奥》系列”的标志性道具，能够使角色在数秒内处于“巨大化”的状态。巨大化状态的角色拥有更强的伤害和击飞能力，同时自己也不容易被击飞，但因为自己体型太大的缘故，很多招式都无法打中对手，而且也很难躲开对手的攻击。总的来说，巨大化状态有利有弊，玩家如果没抢到超级蘑菇的话也不用沮丧。

毒蘑菇

（毒キノコ）

来自：《超级马里奥兄弟 2》



毒蘑菇是超级蘑菇的相反版本，如果角色不慎使用它的话，就会在数秒内处于缩小状态，伤害和击飞能力都有大幅度下降，而且自己也很容易被击飞，惟一值得庆幸的就是自己的小体型可能更容易避开对手的攻击。毒蘑菇的外形和超级蘑菇基本相同，只是颜色稍微黯淡了一点，另外它的“眼神”也稍稍有点不一样，玩家要记得分辨。

传送星

（ワープスター）

来自：《星之卡比》

当玩家角色取得传送星时，会首先随着它一起飞上天空，然后再向地面急速下落并引发爆炸，对被撞到或被卷入

爆炸的对手造成伤害。当玩家角色飞天时，玩家可以利用左右＋字键来调整落点，使该角色降落在飞天时靠前或靠后的位置降落，如果不按＋字键的话则会原地降落。由于玩家角色在整个飞天和下落过程中都处于无敌状态，所以玩家抢到这个道具肯定是稳赚不赔，只不过在控制降落时得小心别直接坠崖。

超级能量星

（スーパースター）

来自：《超级马里奥兄弟》

超级能量星和超级蘑菇一样，都是来自“《超级马里奥》系列”的经典道具。取得超级能量星的角色会在数秒内处于无敌状态，这一点也和原作设定完全相同。不过，被“星星附体”的角色也并非真正意义上的无敌，虽然任何攻击技能都无法对其造成伤害，但那些带有击退效果的招式（如马里奥的下必杀技“水泵”）依然有机会将其推出场外。

绿方块

（绿ブロック）

来自：《超级马里奥 64》

绿方块能够使角色在数秒内处于金属化状态，与玩家在简洁模式中遇到的那些金属化敌人的状态是相同的。金属化状态的角色看起来虽然很笨重，但只会小幅度降低移动和奔跑速度，且在空中下落速度加倍，但起跳高度不但没有降低，反而还有略微的加强。另外，角色在金属化状态下所受的伤害减少（对火焰系攻击具有更高的伤害减免），且更不容易被击飞。

闪电

（サンダー）

来自：《马里奥赛车》

闪电这件道具无需拾起后使用，只要有角色接触到它即可发动效果。除了接触闪电的角色以外，其他角色都会在数秒内处于缩小状态，该状态与吃了毒蘑菇后的缩小状态完全相同。具有全场控制效果的闪电肯定有值得争抢的必要，而那些具有突进类必杀技的角色更容易抢先接触到闪电。

兔子装束

（ウサギずきん）

来自：《塞尔达传说 时之笛》



兔子装束能够使角色在数秒内大幅度提升移动速度和跳跃高度，是一件非常强大的对战道具，非常值得去争抢。像索尼克、零装萨姆斯这些擅长速度和跳跃的角色，取得了兔子装束后简直如同风驰电掣一般，那超快的行动速度不要说是对手，就连玩家自己恐怕一时间也难以适应；而加农多洛夫、迪迪迪大王这些天生慢速的角色，有了兔子装束后就达到了完美的状态，不但力量惊人，而且速度也丝毫不落下风。

超辣咖喱饭

（激辛カレーライス）

来自：《星之卡比》



超辣咖喱饭虽然看起来像是加血的食物，但它实际上却是一件相当厉害的进攻型道具。取得这件道具的角色会在数秒内处于喷火状态，且在喷火状态下可以进行包括各种攻击招式在内的任何行动。对于那些擅长近身搏斗的角色来说，超辣咖喱饭能够使自己展开更凶猛的压制，因为对手的反击很容易被喷火所打断，并且当对手被喷火击中时，我方还可以趁机追打，甚至利用蓄力粉碎技进行时间差攻击。像加农多洛夫和铁鹰队长那种出招很慢的必杀技，正好可以用超辣咖喱饭的喷火来填补出招时的破绽。

秒表

（タイマー）

来自：《任天堂全明星大乱斗 X》

当玩家角色取得秒表后，会在数秒内使所有对手（不包括对战场地中的中立角色）都处于缓速状态。这个缓速状态不但包括移动速度和跳跃速度的下降，就连受创和被击飞动作也以“慢动作”形式呈现，简单来说就是我方的时间流逝变慢了，所以显得其他对手都很迟缓。处在缓速状态下的对手几乎没有什么抵抗能力，因为他们的攻击很容易被躲开或是招架反击，但如果被击中的话就会因为受创时间的延长而承受一连串的攻击。

杀手炮弹（キラー）

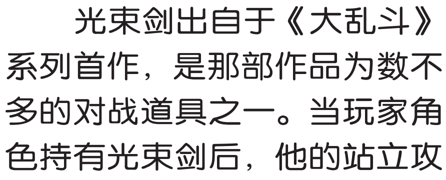
来自：《超级马里奥兄弟》



使用该道具后，玩家角色会立刻化身为杀手炮弹冲刺，将撞到的所有对手击飞并对其造成严重的伤害。杀手炮弹的撞击不可被防御，如果对手已经受伤的话，很有可能会被直接击飞到场外导致死亡。另外，杀手炮弹在使用时可以通过＋字键来调整它的冲刺方向，而且它的方向不仅限于上下左右以及四个斜 45° 方向，玩家可以将方向角度调整得更加细致（比如 30° 或 75° 等等），但这需要一定的练习才能掌握。

光束剑（ビームソード）

来自：《任天堂全明星大乱斗》



光束剑出自于《大乱斗》系列首作，是那部作品为数不多的对战道具之一。当玩家角色持有光束剑后，他的站立攻击、横攻击、前冲攻击以及横粉碎技统统变成了对应光束剑的招式，同时攻击距离有明显增加。根据角色体型的不同，他们在持有光束剑后所提升攻击射程的幅度也有很大区别，比如横粉碎技大概是 3~4 个身位的攻击距离，但大体型角色的 3~4 个身位可能是小体型角色的 3~4 个身位的两倍左右。

鲜花手杖（リップステッキ）

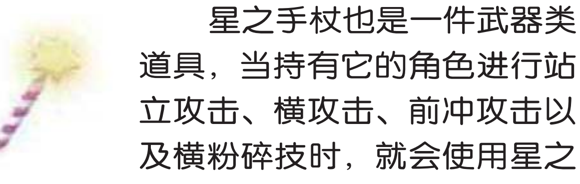
来自：《花仙方块》



鲜花手杖出自于《花仙方块》（パネルでポン）这个三消类益智游戏，这款游戏在 1995 年于 SFC 平台推出，后来又在 NDS、Wii 和 Wii U 等主机推出过续作或复刻作品。鲜花手杖和光束剑一样都是可以长时间持有的武器类道具，能够改变玩家角色的站立攻击、横攻击、前冲攻击以及横粉碎技。虽然鲜花手杖的基础伤害比较低，但它能使被击中的目标头顶出现一朵鲜花，并在一段时间内持续受到伤害。另外值得一提的是，鲜花手杖的横粉碎技能够发散出花蜜，拥有比较远的射程和较为可观的威力，但如果玩家多次使用这招的话就会使手杖顶端的花蕊干枯，这时候再用横粉碎技也不能散播出花蜜了。

星之手杖（スターロッド）

来自：《星之卡比 梦之泉物语》



星之手杖也是一件武器类道具，当持有它的角色进行站立攻击、横攻击、前冲攻击以及横粉碎技时，就会使用星之手杖。星之手杖的横攻击和横粉碎技能够向前方发射出星状能量波，可以攻击一定距离内的目标。但这两种攻击方式也有使用限制，当星之手杖的能量耗尽时，就不能再发射能量波了。

火焰棒（ファイアバー）

来自：《超级马里奥兄弟》



火焰棒和光束剑的攻击方式几乎完全相同，它的威力比光束剑高出不少，但每进行两次弱攻击或一次强攻击（蓄力粉碎技为强攻击，其余攻击方式为弱攻击）后就会减少一个火球，导致攻击距离有所下降，但威力并没有变化。总得来说，火焰棒是一件性能不错的道具，很适合去争抢，而且它对于那些速度快但攻击范围小的角色来说，确确实实有很大的提升。

金色锤子（ゴールデンハンマー）

（来自：《勇破迷魂阵》

金色锤子是锤子的加强升级版，它的“抽搐频率”比锤子要高得多，同时伤害和击飞效果也更加惊人，持有它的角色绝对拥有“神挡杀神，佛挡杀佛”的能力，只要小心留意对手的当身技就好了。金色锤子的出处作品《勇破迷魂阵》（Wrecking Crew）改编自同名电影，也是一款以马里奥和路易为主角的动作游戏，比《超级马里奥兄弟》的发售时间还要早 3 个月。虽然它的名气和地位远不如后者，但在当年也算是名噪一时的优秀作品，在很短的时间内就取得了百万销量。

锤子

（ハンマー）

来自：《大金刚》



锤子是《大金刚》中的代表性道具，取得锤子的角色会像原作一样，在数秒内以类似抽搐的动作不断挥舞锤子，将靠近自己的对手统统击飞。由于锤子的伤害和击飞效果都非常强大，使用起来又特别简单暴力，所以这件道具一旦在对战场地中出现，那绝对是第一争抢的目标。但要注意的是，持有锤子的角色不能够使用其他攻击招式，也不能进行奔跑，只能不断进行自动攻击，这正好给对手提供了使用当身技的绝佳时机。

超级光枪

（スーパースコープ）

来自：任天堂官方 SFC 外设周边



超级光枪是 FC 所对应的光枪外设的加强版本，玩家可以像扛着火箭炮那样使用它，玩光枪射击游戏时会更加带感。在本作中出现的超级光枪属于射击武器，当玩家进行站立攻击、横攻击、横粉碎技、空中攻击和空中前攻击时都会变成快速射击动作（其他招式仍然可以在持有超级光枪时使用）；如果按住攻击键不放的话还可以进行蓄力射击，威力还是相当不错的。无论是快速射击还是蓄力射击，在射击过程中都可以移动和跳跃，但转身速度会比较慢，这一点需要注意。

本垒打球棒

（ホームランバット）

来自：《任天堂全明星大乱斗》

本垒打球棒是来自初代《大乱斗》的道具，虽然它和“《地球冒险》系列”中主角所使用的棒球棍有点像，但游戏中对这件道具的出处有过详细的解释。本垒打球棒与其他武器类道具相似，都能改变角色的站立攻击、横攻击、前冲攻击和横粉碎技。其中横粉碎技比较特殊，一旦出招后就必须强制蓄力一段时间，虽然伤害不算特别高，但击飞效果却异常恐怖，即便是满血的目标也有很高几率直接被打出场外。

巨塔

来自：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》



巨塔和星之手杖的攻击方式几乎完全相同，站立攻击和冲刺攻击是近身搏斗招式，而横攻击和横粉碎技则是有使用次数的远距离射击招式（发射出龙卷风）。巨塔的攻击范围和伤害都比星之手杖好一些，但出招速度略慢，就整体性能而言，巨塔要更优秀一些。

火焰花

（ファイアフラワー）

来自：《超级马里奥兄弟》



火焰花也是一种射击武器，与其他射击武器的用法相同（所改变的攻击招式完全一样），但它的射程非常短，反而只能在近身搏斗时才能派上用场。角色在使用火焰花射击时只能够前后移动，不能进行跳跃，所以灵活性受到了一定的影响。况且这种“近身火焰喷射”的攻击方式显然比不上超辣咖喱饭的喷火效果，所以火焰花这个道具倒是没什么值得抢的必要。

激光炮

（レイガン）

来自：《任天堂全明星大乱斗》

激光炮的用法基本和超级光枪相同，站立攻击、横攻击、横粉碎技、空中攻击和空中前攻击这几招都会变成射击动作，但激光炮不能够连发和蓄力，但发射出的激光拥有更远的射程、弹速和威力。近身搏斗型角色能够利用激光炮进行远距离牵制，而那些远程射击型角色可以再配合自身的飞弹类招式，营造出一个更为密集的火力网。

魔法之壶

（まほうのツボ）

来自：《塞尔达传说 天空之剑》



魔法之壶的操作方式和其他射击武器相同，但它发射出的强风并没有任何伤害，只具有击退效果。当对手试图回归场地时，玩家瞅准机

会用魔法之壶将其击退，没准就能使对手坠崖。在平时魔法之壶虽然能把对手向场地边缘驱赶，但所造成的威胁毕竟还是有限。另外要注意的是，魔法之壶的强风无法影响到贴身目标，所以玩家在使用时要和对手稍微保持一定的距离。

钢铁潜水员（スティールダイバー）

来自：《钢铁潜水员》



这件道具乍一看像是一把蓝色手枪，但把镜头拉近细看的话才能发现它其实是一部微型潜水艇，也就是《钢铁潜水员》这款游戏中所出现的形象。另外它所发射出的“白色透明子弹”实际上是鱼雷，所以才有发射后初始速度很慢，但随后以极快的速度加速攻击的效果。在几种射击类道具中，钢铁潜水员算是性能比较优秀的道具，因为它发射出的飞弹不但有很好的隐蔽性和不易躲避的缓慢加速效果，而且威力也比较大。

钻头（ドリル）

来自：《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》



钻头这件射击武器的造型来自于原作中的“钻头的豪腕”，但和原作不同的是，该武器只有一发弹药，发射完毕后就只能把空壳投掷出去。好在这一发钻头的威力还是蛮不错的，如果玩家能够把握好射击时机和角度的话，那么对手会被这发钻头一直追着攻击，不但会受到很大伤害，而且很可能被直接打出场外。当然，这发钻头可以被一些招式反弹回来，如果玩家不小心的话可能会自食恶果。

炸弹兵（ボムへい）

来自：《超级马里奥兄弟 2》



个头小但威力十足的可怕道具。如果它受到攻击或是被撞击（被投掷后落地或是撞到对手身上）就会立即爆炸，对周围角色造成巨大的伤害并很容易将其击飞至场外。如果它一直没有被引爆的话，经过一段时间后会自爆，具有同样的威力；如果炸弹兵一直没有被捡起的话，那它经过一段时间后会苏醒并自由移动，当有角色接近它时它也会立即爆炸。值得一提的是，碧奇的下必杀技“拔萝卜”有极低的几率拔出炸弹兵，这时候就有机会直接将对手一击必杀。值得一提的是，无论炸弹兵处于何种状态，都能被火焰系攻击直接引爆。

感应爆弹（センサー爆弹）

来自：《007 黄金眼》



感应爆弹的效果类似于地雷，需要由某个角色拾起后再设置在某处，经过一小段准备时间后，感应爆弹会完成设置，之后如果有任意角色（不分敌我）靠近它时就会引发爆炸，不过伤害在炸弹类道具中不算很高。感应爆弹可以原地放在脚下或者以任意方向投掷出去，即便击中了对手也不会发生爆炸，而是落在地面后才会进行设置。另外，无论感应爆弹是否进行设置，火焰系攻击都能直接将其引爆。

智能炸弹（スマートボム）

来自：《星际火狐 64》



智能炸弹在受到攻击（包括火焰系攻击）、被角色捡起再投向地面或接触到其他角色时，就会发生大爆炸。它的爆炸范围相当大，能够对范围内的所有角色（不分敌我）造成多段伤害，威力也相当惊人。不过智能炸弹在角色手中的时候倒是非常安全，无论该角色攻击他人还是被他人攻击，又或者受到火焰系攻击的影响，智能炸弹都不会爆炸。

口香糖炸弹（チューインボム）

来自：《任天堂全明星大乱斗》



口香糖炸弹被某个角色捡起后，经过 6 秒左右的时间会爆炸（快爆炸时有闪光提示），虽然伤害不是特别高，但击飞

效果相当惊人。捡起口香糖炸弹的角色可以把它扔向其他角色，之后口香糖炸弹会吸附在这个角色的身上。但这名角色不能再将粘在身上的炸弹投掷出去，只能设法去靠近另一名角色，才能使炸弹转移。被口香糖炸弹吸附的角色也无需等死，可以尝试在爆炸时使用回避动作，如果时机恰到好处的话就能避开这次爆炸。与其他炸弹类道具一样，火焰系攻击能直接将其引爆。

炸弹鼠

（ボムチュウ）

来自：《塞尔达传说 时之笛》



向任意方向投掷后，炸弹鼠在落地后会沿着地面向前移动，在接触到对手后会爆炸，对范围内的所有角色不分敌我都造成伤害。因为炸弹鼠体型比较小，如果直接往平地上扔的话很容易被对手跳跃躲开，但如果能让它沿着斜坡甚至是悬崖移动，那就能起到良好的效果。与其他炸弹类道具一样，火焰系攻击能直接将其引爆。

十文字爆弹

来自：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》



当十文字爆弹受到打击（包括火焰系攻击）或者被投掷出去后，再经过短暂的时间就会爆炸，朝着炸弹上的十字标记所在的方向发射出十字型脉冲，对范围内不分敌我的所有角色都造成严重伤害。因为这件道具的效果原本就不分敌我，所以没有刻意去争夺的必要，只要在它爆炸时做好躲避的准备就可以了。

海豚炸弹

（ドルフィン爆弾）

来自：《皮克敏》



海豚炸弹的造型很像是皮克敏和奥利玛在使用最终王牌技时所召唤出的火箭，攻击方式也很类似。当某个角色将海豚炸弹捡起并投掷在地面后，如果它受到攻击就会向上空起飞（没有受到攻击的话会在3秒后自动起飞），再经过一段时间后会因为坠毁而返回地面，在着陆时发生大爆炸。虽然海豚炸弹使用起来比较麻烦，但它却有着一般炸弹类道具所不具备的两大优点：一是它的防火性能好，无论是火焰系攻击还是一般攻击，都无法直接将其引爆，除非伤害高到足以将它击破；二是它的爆炸不会误伤自己人，所以玩家在启动了海豚炸弹后也不用担心殃及池鱼。

德科果实

（デクの実）

来自：《塞尔达传说 时之笛》



德科果实也是一种炸弹类道具。当它在受到攻击（包括火焰系攻击）、被角色捡起再投向地面或接触到其他角色、在角色手中超过一段时间后（将要爆炸时会有效果提示），就会发生爆炸，对范围内的所有角色（不分敌我）造成少量伤害并使其在数秒内处于眩晕状态。如果玩家能设法用德科果实使对手眩晕，那接下来就可以趁机使用一记满蓄力的粉碎技，这时候想要把对手直接打出场外也并非难事。

小冰山

（フリーザー）

来自：《马里奥兄弟》



当小冰山被持有它的角色投向地面或接触到其他角色时会发生爆裂，使范围内的对手被冰封。处于冰封状态的目标会任人宰割，但在受到火焰系攻击的话就会立刻解除冰封状态。小冰山可以被当作是不会误伤自己人的德科果实，而且它在未被捡起时还能承受多次攻击（包括火焰系攻击），使用起来非常安全。

烟雾弹

（ケムリ玉）

来自：《任天堂全明星大乱斗》



烟雾弹被持有它的角色投向地面或接触到其他角色时，会产生一团影响到双方玩家视线的烟雾，一直持续到烟雾弹消失为止。烟雾弹具有良好的弹性，会在地面持续反弹多次后才会停留在地面，此时它

还能被再度捡起，使持有烟雾弹的角色就会被烟雾所笼罩。被烟雾笼罩的角色可以利用这一点来隐藏自己的攻击意图，但因为在持有烟雾弹的状态下攻击键会被投掷动作所占用，所以也可以考虑把烟雾弹扔掉或是扔给其他角色。

落穴之种

（おとしあなのタネ）

来自：《动物之森》



落穴之种有两种用法。一是直接将它投向其他角色，击中后会使该角色在数秒内陷入地面，此时玩家可以趁机展开进攻，这种用法和德科果实的用法比较类似。二是将它投向或直接放置在地面，此时它会在地面设置一个隐形的落穴，如果有对手走近落穴的话就会在数秒内陷入地面，玩家依然可以趁机攻击。

滚动光球

（パサラン）

来自：《超级马里奥世界》



滚动光球被投掷出去后，会紧贴着地面一直移动（不会因重力而向下坠落），如果有对手接近滚动光球，就会受到伤害并被击飞。滚动光球会持续一段时间，当它受到火焰系攻击或电系攻击时会增大体型，同时提升伤害和击飞效果。玩家可以利用这个特性，选用一些具有火焰系攻击或电系攻击的角色（比如喷火龙和皮卡丘），把滚动光球“喂养”得更大一些。

香蕉皮

（バナナのかわ）

来自：《大金刚 2》



香蕉皮虽然是“《马里奥赛车》系列”的经典道具，但它最早的出处却是《大金刚 2》，也就是那款以小金刚为主角、马里奥为反派的动作游戏。香蕉皮的作用就是使对手滑倒，即便对手不可能对地上的香蕉皮视而不见，但它至少也能干扰到对方的行动。当然，这件道具确实没有值得争抢的必要。

绿龟壳

（ミドリこうら）

来自：《超级马里奥兄弟》



绿龟壳在本作中的使用方式和“《超级马里奥》系列”基本上差不多，当它被某个角色踩踏、攻击、捡起后投掷时，便会沿着地形滑行，遇到墙壁时会反弹回来。绿龟壳在滑行过程中会将玩家和对手统统撞飞，被角色踩中的话就会停止，供所有角色再度使用。绿龟壳所造成的伤害并不算低，但因为它的攻击本来就不分敌我，所以玩家完全没有争抢它的必要，只需要在对手扔过来龟壳后踩中它就行了。

缓冲垫

（バンパー）

来自：《任天堂全明星大乱斗》



缓冲垫是初代《大乱斗》就有的道具，它虽然没有任何杀伤力，但玩家若能善加利用的话一样能够克敌制胜。缓冲垫的作用是使靠近它的角色自动被弹回，无论对方是移动还是跳跃，又或是来势汹汹的冲刺攻击或突进型必杀技，都会被缓冲垫弹开。如果玩家能把缓冲垫设置在一个好位置，那它就有可能完全封死对手的进攻路线，甚至起到阻止对手回归场地的效果。需要注意的是，缓冲垫可以被设置在空中，但它在空中的位置并不是特别容易准确地把握。

威力方块

（POWブロック）

来自：《马里奥兄弟》



这件道具的实用性可能远远不如它的怀旧价值，玩过《马里奥兄弟》的玩家对这件道具应该会有无比深刻的印象，而它也算是整个系列的标志性道具之一，与超级蘑菇、火焰花这些经典道具不相伯仲。当玩家角色将其投掷向地面或对其击打时就会触发地震，使屏幕内的所有对手受到伤害并被小幅度击飞，而玩家角色只会被弹起但不会受到任何伤害。威力方块可以触发三次地震效果，这一点与原作也是一致的。

针刺球

（ウニラ）

来自：《飞鱼接龙》



针刺球是《飞鱼接龙》（Clu Clu Land）这款经典FC游戏中的敌方角色，在本作中当它受到攻击、被投掷或放置，就会膨胀生出尖刺，对靠近它的对手造成伤害（不会误伤我方角色）。膨胀变大的针刺球如果再受到攻击就会缩小，此时它又可以被捡起来再度投掷或放置在一个新位置。但因为针刺球存在的时间很有限，要多次利用它也不是件容易的事情。

足球

（サッカーボール）

来自：《超级马里奥足球》



足球不能被捡起，但可以通过各种攻击招式使其改变位置，也可以用威力十足的粉碎技或必杀技直接将其击飞，被飞来的足球击中的对手会受到伤害并被击飞。足球即便坠崖或是飞出场外，也会在对战场地中补充一个新的足球供场上角色继续使用，不过足球本身有一定的存在时间限制。如果对战场地内有多个足球的话，那么双方角色展开的“射门大战”相信一定会很激烈。

回力镖

（ブーメラン）

来自：《超级马里奥兄弟3》



回力镖虽然伤害很低，但却是非常灵活的投掷类道具。回力镖可以朝着上下左右四个方向投掷，且出手时还可以利用垂直方向来调整它的飞行轨迹（比如朝前方投掷时按上方向或下方向，朝上方投掷时按左方向或右方向），使对手更难避开。回力镖在达到最大射程后会返回到玩家角色手中，此时它也有攻击判定，而且玩家还可以利用各种移动方式继续去调整它的飞行轨迹。总而言之，回力镖虽然不能给对手造成足够的杀伤效果，但因为它的飞行轨迹刁钻，且能够重复使用，所以是一件不错的远程牵制以及火力掩护的道具。

弹簧垫

（スプリング）

来自：《大金刚2》



弹簧垫也是个没有任何杀伤力的道具，而且敌我双方都可以利用，所以没有刻意去争抢的必要。站在弹簧垫上方的角色会被高高弹起，而且在空中时还可以自由行动，这一点与吃豆人上必杀技“弹簧床”是截然不同的。某些跳跃能力不强但又有优秀的空中招式的角色（比如库巴），不妨利用这个弹簧垫来发动空袭。

团队回复球

（チーム回復だま）

来自：《任天堂全明星大乱斗X》



该道具只能在组队战中发挥出真正的作用，如果向队友投掷该道具并命中的话，会为队友回复一定的HP，队友所受伤害越高，回复量就越高。但如果不是组队战，玩家无论如何也无法使自己享受到回复效果。团队回复球也可以向对手投掷，它会像一般道具那样造成少量的碰撞伤害，但也有较低的几率为对手回复少量HP。

特别旗帜

（スペシャルフラッグ）

来自：《拉力X》



特别旗帜其实可以理解为一般意义上的“加命道具”，在生命制中它的作用是直接增加一条命，而在时间制中它则是增加该角色的一次击坠得分。这种事关最终胜负结果的道具显然是必抢的，这时候速度型角色的优势就发挥出来了。之所以本作用这个特别旗帜而不是那个更经典1UP蘑菇，多半是为了向合作伙伴BNGI公司致意，因为该道具出自于BNGI公司的前身——Namco公司在1980年推出的街机游戏《拉力X》，之后又在经典作品《铁板阵》中出现。许多PSP玩家来说对《拉力X》这款游戏应该都不会感到陌生，因为PSP的两款《山脊赛车》都将它收录为小游戏。

金甲虫

（ビートル）

来自：《塞尔达传说 天空之剑》



向对手投掷后，金甲虫会抓住对手向屏幕上方飞走，如果对手没有尝试挣脱的话就会被带出场外导致死亡。金甲虫能够像一般的飞弹那样被反弹，但却无法被防御。被金甲虫抓住的对手所受伤害越高，要挣脱的难度也就越大，所以玩家最好能对着重伤的对手投掷金甲虫，确保做到一击必杀。

神鸡

（コッコ）

来自：《塞尔达传说 众神的三角力量》



熟悉“《塞尔达传说》系列”的玩家一定都知道，公鸡是这个游戏系列中的最强生物，用“神”来形容它也一点都不过分。同样在本作中，神鸡也是一件极其厉害的对战道具，拥有奠定胜局的巨大威力。神鸡出现后会在场地自由移动，如果任意角色用攻击将它打倒的话，那么它就会召唤出无数神鸡对所有角色展开密集的无差别攻击，此时如果有哪个角色处在平台外，那要想回归场地就只能自求多福了。如果玩家能顺利抢到神鸡，那么只要把它投掷出去并击中对手，那么神鸡所召唤出的“小伙伴们”就不会误伤到玩家自己，这时候玩家可以仗着神鸡的威风尽情发起一波猛攻。

蓝龟壳

（トゲゾーこうら）

来自：《马里奥赛车 64》



蓝龟壳是“马车玩家”最熟悉不过的道具了，相信有无数玩家都有这样的经历：自己明明在第一名遥遥领先，却被从远处飞来的这东西劈头盖脸砸下来，然后再被对手逐个反超。本作中的蓝龟壳虽然没有《马里奥赛车》系列中那么可怕的效果，但它依然能够自动锁定一个对手作为目标，经过一段旋转飞行时间后再朝着对方头顶垂直落下并引发爆炸，该爆炸效果不会误伤到玩家以及同伴角色。

太空侵略者

（ボス・ギャラガ）

来自：《太空侵略者》



向任意方向投掷后，太空侵略者会以原作的飞行轨迹和音效去寻找一个对手作为目标，对其发射超声波并将其俘虏，最后再拖至场外使其死亡。由于太空侵略者的超声波攻击有个明显的前兆，所以很容易被对手躲开，即便对手被超声波击中，只要不是重伤状态，都有机会挣脱。当然，如果对手被太空侵略者捕获的话，即便他最终能够挣脱开，也会在一段时间内不能行动，玩家可以趁机用各种空中攻击或空中必杀技予以痛打。

蜂巢

（ハチのす）

来自：《超级马里奥大陆 6 个金币》



向对手投掷后，从蜂巢中会放出一大群蜜蜂，在数秒内包围对手，并每隔一段时间对其展开攻击。蜜蜂本身所带来的伤害已经相当可观，而且它给对手造成的受创硬直还有可能打断对手的攻击，或是给我方创造施展连续技的机会。总而言之，该道具相当强大，值得迅速抢到手。

超级树叶

（スーパーこのは）

来自：《超级马里奥兄弟 3》



超级树叶在原作中能够使马里奥变身为擅长跳跃的狸猫马里奥（在 2D 动作游戏系列）或浣熊马里奥（在 3D 动作游戏系列），在本作中则会使角色在数秒内变为浣熊形态。虽然浣熊形态并不能增强角色的跳跃能力，但却可以使角色在空中浮游（在空中时按住跳跃键不松开），有点像是碧奇公主的空中浮游能力的加强版。另外，由于浣熊形态的空中浮游在落地前都能无限次使用，所以玩家可以利用这一点进行“空中攻击→空中浮游→空中攻击→空中浮游……”这样的循环。有许多擅长空中战的角色都适合这种打法，这里就不再一一介绍了。

杀手之眼

（キラーアイ）

来自：《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》



向其投掷或放置在地面后，杀手之眼在数秒内会检索自己面对的直线方向区域，如果该方向有对手出现，便会向他发射出直线飞行的光弹。虽然杀手之眼的光弹攻击很难一直打中对手，也难以造成像样的伤害，但它却能起到良好的火力支援效果，在多人混战的时候能发挥出更好的作用。另外，在一些地形比较复杂的对战场地中，玩家可以把杀手之眼放置在斜坡或高台位置，有时候能严重干扰到对手的行动。

背部护盾

（バックシールド）

来自：《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》



在一定时间内可以抵挡来自背后的攻击（包括近身打击和飞弹攻击），这样可以暂时摆脱腹背受敌的困境。另外，像加农多洛夫、铁鹰队长、奈斯这种拥有攻击后方敌人能力的角色，也可以在这个道具的帮助下通过背对敌人的方式来防御敌人的攻击，然后再施加反击。

火箭腰带

（ロケットベルト）

来自：《飞行俱乐部》



《飞行俱乐部》（パイロットウイングス）是由横井军平和宫本茂共同主持开发，于 1990 年底在 SFC 平台推出的一款飞行模拟游戏，后来该作品又陆续在 N64、Wii、3DS 和 Wii U 上推出了续作或复刻作品。火箭腰带的作用是使角色在空中向上飞行（在空中时按上方向或跳跃键），这样一来玩家角色不但能够在空中更好地调整方位和落点，而且在被击飞时也能轻易回归场地，像小马克这种地面战无敌但空中战苦手的角色，有了火箭腰带后就“如虎添翼”了。需要说明的是，火箭腰带在空中能维持的飞行时间有限，玩家角色只有在着陆补充燃料后，才能继续进行长时间飞行。

螺旋攻击改

（スクリューアタック改）

来自：《银河战士》



当角色取得螺旋攻击改后的数秒内，跳跃会演变类似于萨姆斯上必杀技的翻滚动作，而且还带有攻击判定和伤害。与萨姆斯的上必杀技不同的是，该跳跃翻滚动作能够随时用各种空中招式来取消，所以能用来打出一些空中连续技。不过跳跃翻滚动作只对角色的前两段跳跃有效，像喷火龙、胖丁、迪迪迪大王这些能够在空中多次跳跃的角色，也只能享受到前两段的跳跃翻滚动作。

土星先生

（どせんさん）

来自：《Mother》



外形奇特的土星先生是《Mother》系列的著名 NPC 角色，它虽然弱小但却天真无邪，让人很难忍心去伤害它。本作中的土星先生其实就相当于碧奇公主的萝卜，只能用来砸向对手，但和萝卜的区别是可以多次捡起并投掷。碧奇公主下必杀技“拔萝卜”也有一定几率拔出来土星先生，但因为碧奇公主有可能拔出来威力超群的“疲惫萝卜”，所以也没有使用土星先生的必要。

富兰克林徽章

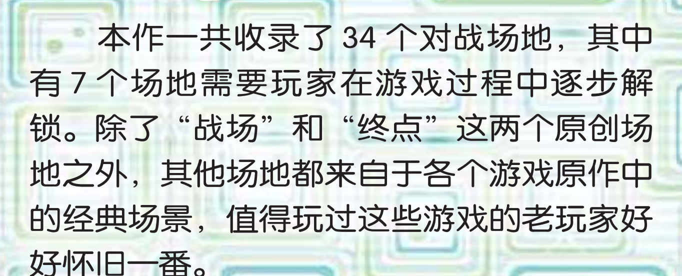
（フランクリンバッジ）

来自：《Mother》



富兰克林徽章的作用是使携带者在一段时间内具有自动飞弹的能力，且反弹回去的飞弹的伤害还会有所提升。即便是某些不可被反弹的飞弹类招式（如塞尔达公主的横必杀技“迪因之炎”），在攻击携带富兰克林徽章的角色时也会完全无效。总而言之，富兰克林徽章对那些靠远程攻击吃饭的角色可以说是有着致命的克制作用，即便是近身搏斗型角色对此也不可掉以轻心，因为各种威力巨大的炸弹类道具同样会被这徽章反弹，如果炸回到自己身上那可是吃不消的。

对战场地分析



本作一共收录了 34 个对战场地，其中有 7 个场地需要玩家在游戏过程中逐步解锁。除了“战场”和“终点”这两个原创场地之外，其他场地都来自于各个游戏原作中的经典场景，值得玩过这些游戏的老玩家好好怀旧一番。

每个对战场地都可以进行终点化设置，终点化的场景在地形构造方面与“终点”这个场地完全相同，只有一个相对狭窄的平台，所有机关障碍都全部消失，也没有高低地形的差别，这样的话玩家可以更专心致志地把精力放在“如何打败对手”上。不过对于终点这个对战场地来说，无论是否进行终点化设置，都是完全一样的。

考虑到对战场地中的机关障碍是乱斗乐趣的重要来源，再加上这些都是来自游戏原作中的经典元素，所以接下来还是以非终点化的对战场地来作为分析对象。至于各个场地的终点化形态，参考“终点”这个场地的分析也就可以了。



战场

（战场）

来自：本作原创

地形介绍：“战场”这个场地的构造比较简单，除了三块高低不一的浮游平台以外，就是时不时会从场地两侧飞过来送道具的移动平台，其他方面就和终点化的场地没有区别。对于新手玩家来说，这个场地很适合用来熟悉游戏系统和基本操作，等到融会贯通以后，在其他对战场地也就不至于手忙脚乱了。

打法分析：玩家需要做的就是利用这些平台设法进行迂回，比如从最高的平台上跳下来发动急降攻击，或是站在中层平台上进行射击。但玩家在这个场地的打法重点，与其说是怎么利用地形来投机取巧，还不如说好好钻研下角色特性，毕竟在这个场地下，大家必须凭真本事才能战胜对手。



终点

（终点）

来自：本作原创

地形介绍：“终点”既是“简洁模式”中最终 BOSS 战的场地，也与每个场地进行终点化设置后的地形构造完全相同。由于这种类型的场地不会出现在简洁模式和全明星模式中，玩家在刷手办和道具的过程中很少有练习的机会，但大部分玩家在网络对战时都会倾向于选择终点化的场地，所以有志于网战的玩家，平时玩的时候还是有必要在大乱斗模式中选择这类场地专门练习一番。

打法分析：与“战场”相比，该场地由于没有浮游平台，两侧也不会出现可供落脚的移动平台，所以双方只能在这个狭小的空间内“真剑决胜负”。射击型角色在这个场地上会稍稍有一点优势，因为他们发射出去的远程飞弹不会被障碍物所阻挡，而且对手在躲避它们的时候也无法利用地形。不过肉搏型角色一旦把射击型角色逼迫在场地边缘的位置，那就会迎来自己的春天，因为对手完全没有迂回的可能性。

3D大陆

（3D ランド）

来自：《超级马里奥 3D 大陆》

地形介绍：“3D 大陆”的最大特点就是场景卷轴会强制向右移动，如果哪个角色跟不上场景的移动速度，就会被判作出场并

死亡。场地中出现的背景和障碍物都来自于《超级马里奥 3D 大陆》，对于玩过原作甚至近年来的《超级马里奥》游戏的玩家来说，很容易就能明白它们的用途。考虑到有些读者朋友对《超级马里奥》可能不是很熟悉，下面我们来逐个介绍下障碍物的效果吧。

褐色砖块：从下方跳跃可将其打碎，使其他角色不能再在上面落脚。

问号方块：从下方跳跃可将里面的道具撞出，但要注意不要把撞出来的道具送给对手。

竹制方块：不能长时间在上面落脚，否则竹制方块会坠落。

音符方块：在上面跳跃时会有小幅度的反弹效果，如果在恰当的时机按跳跃键的话能够高高跃起。

翻转平板：会以逐个翻转的方式向右移动，没能跟上的角色就无法利用它作为落脚点。

旋转方块：以较慢的速度缓慢旋转，站在上面的角色必须用跳跃来调整站位，否则就有坠亡的危险。

针刺棍棒：在最后阶段出现的障碍物，不但会破坏角色所处的平台，而且还会对接触到它的角色造成巨大伤害并使其被击飞，一定要躲开。

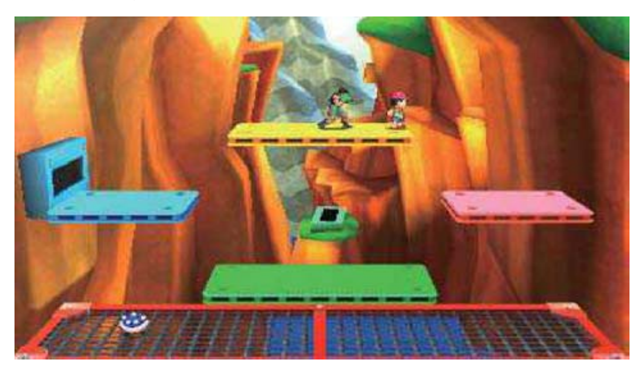
打法分析："边前进边战斗"是玩家在这个场地需要做的事情。一味与对方缠斗的话，可能会因为跟不上场地的移动而出现意外情况；但一味跟着场地前进而不去主动进攻的话，那也很难给对方造成威胁。该场地其实可以分成四个阶段，玩家在不同阶段中需要采取的战术策略也有一定的区别。

第一阶段是从一开始到各个角色来到峡谷之前的部分。虽然场地地形崎岖不平，但却几乎没有深渊，玩家只要能赶得上场地的移动，一般情况下就不会有生命危险。先占据场地右侧的角色会有一定的优势，因为他可以在利用前方地形的制高点守株待兔，想



方设法去阻止对手前进。虽然想要把对手直接掐死也许不大可能，但能取得一些血量的优势已经很不错了。

第二阶段是所有角色在浮游平台上穿越峡谷的过程。这个过程的战斗比较激烈，因为所有角色只有浮游平台作为落脚点，所以很容易出现坠落事故。双方角色可以趁此机会展开令人心跳的对攻，毕竟这时候非常有机会把对手一击必杀。



第三阶段是从大家穿越完峡谷后到来到河流之前的部分。这部分的地形比较平缓，但却多出了一些深渊和能够导致坠落的旋转方块，使得抢占有利地形的一方更容易扩大优势，因为他不但有机会阻止对手前进，而且很有机会使对手坠亡。



第四阶段又回到了在浮游平台上交战的场面，与第二阶段的最大区别在于多出了具有致命伤害的针刺棍棒。玩家一方面要设法躲开这些障碍物，一方面也要设法让对手被击中。



平原（野原）

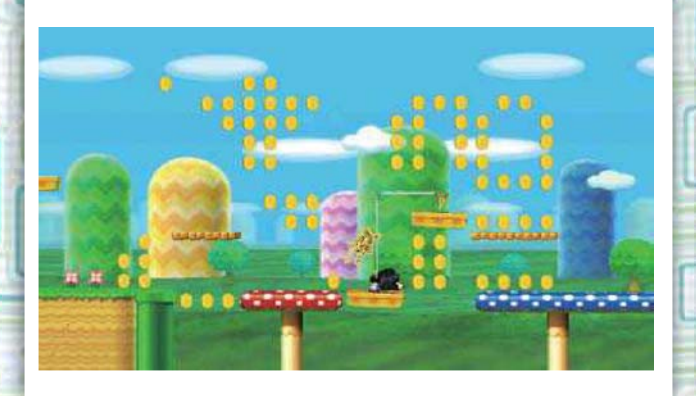
来自：《新超级马里奥兄弟 2》

地形介绍：该场地的特色在于遍布全场的大量金币供各个角色去收集，但和《超级马里奥》原作不同的是，收集这些金币并不具有加命效果，而是让角色在一定时间内提升全能力。另外，场地中还会随机出现蓝色的“P 开关”和红色的光圈，它们也是“《超级马里奥》系列”中的经典元素了。前者被跳跃踩下后，会使场地内出现大量的蓝币，蓝币的价值与金币相同；后者若被穿过后，会使场地内出现少量的红币，每 1 枚红币相当于 5 枚金币。

除此之外，该场地的场景卷轴也会每隔一段时间向左或向右移动，不过这只是为了让玩家换一个场地继续战斗和收集金币而已，并不会带来什么实质性的危险。左侧的场景有一些高台，这对肉搏型角色更加有利一些；右侧则是以浮游平台为主的区域，更适合射击型角色进行迂回和牵制。两处场景都有深渊，在战斗时需要多加注意和利用。

打法分析：虽然收集金币是这个场景的特色玩法，但金币所提升的能力比较有限，并不一定能确保胜利，至多只是个锦上添花的手段。况且收集金币比较花时间，与其抢金币还不如去抢对战道具，所以玩家还是应该把重点放在与对手的缠斗上，收集金币只是顺便要做的事情而已。不过，场地中出现的红币倒是值得一抢，毕竟它的价值和金币不可同日而语。

对于速度快或者擅长跳跃的角色来说，因为迂回游击本来就是这些角色的战术策略，所以在和对手绕圈子的过程中去收集金币，倒也无可厚非；但对于速度慢或跳跃能力差的角色来说，收集金币就真的没有什么必要了，抓住一切机会进行抢攻才是正道。



不过，“平原”这个场地的范围毕竟比较辽阔，而且又有各种浮游平台和高台，这对于速度慢或跳跃能力差的角色来说本身就比较不利。



彩虹之路（レインボーロード）

来自：《马里奥赛车 7》

地形介绍：“彩虹之路”是一个背景和地形在不断变化的场地，所有场地变化都取材自《马里奥赛车 7》中“彩虹之路”这条赛道，对于喜欢原作的玩家来说非常有亲切感。另外，场地中会时不时出现由害羞小子驾驶的赛车飞驰而过，如果玩家被撞到的话就会受到伤害，且会被击飞到很远的距离。该场地的基本地形是一块大型浮游平台，有点像是终点化的场地但范围更小，之后会每隔一段时间随机切换成一种地形。但每次变化场地时都要再经历一段时间的基本地形，即“基本地形→变化地形→基本地形→变化地形……”这样的流程。该场地的变化地形一共有 8 种，下面来逐个介绍一下：

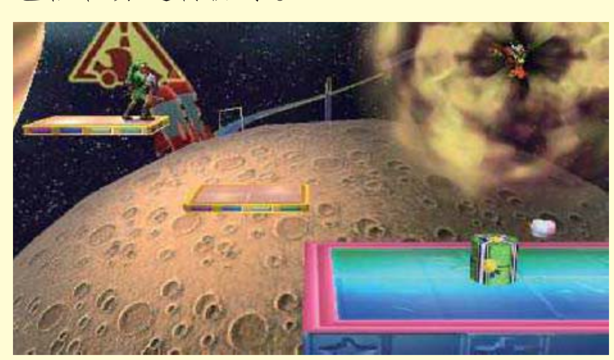
地形 A：在彩虹之路的起点位置，没有任何地形障碍，类似于基本地形中的构造，但范围更大一些。

地形 B：左右两侧各有一个地面平台和一个浮游平台，中间区域则是深渊。左侧的地面平台更为宽广，适合正面厮杀；右侧的地面平台范围很小，是一个比较适合防守的险要地形。玩家需要根据角色特点来选择适合自己战斗的区域。



地形 C：地形构造类似于“战场”，由一块范围较大的地面平台和两低一高的浮游平台所构成。除了两侧没有移动平台外，其余和“战场”完全一样。

地形 D：右侧为大范围地面平台，左侧和中间各有一块浮游平台。显而易见，右侧是比较安全的区域，但玩家在左侧时也很容易进行防守。



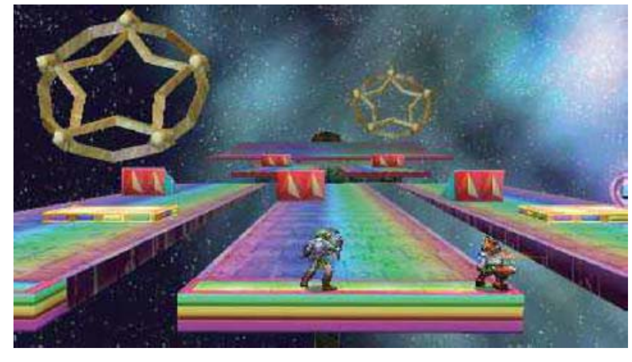
地形 E：两侧各有一个浮游平台，中间则是范围较小的地面平台。该地形因为两边对称，不但没有明显的优势区域和劣势区域，而且对于各种类型的角色来说都是比较公平的。

地形 F：在月球表面的广阔平地，两侧没有深渊，不需要使用回归场地的技能即可安全着陆。要想把对手打败，就必须在积累了足够的伤害后，用击飞能力强的招式一击制胜。



地形 G：同样是两侧没有深渊的广阔地形，并且左右还各有一块浮游平台。但地面平台是弧形且会像传送带那样不断移动，如果在这里倒地的话就必须立刻起身，否则就可能会被带出场外。

地形 H：由三块地面平台和两块浮游平台所构成，地面平台之间有缝隙很大的深渊，很容易发生各种意外事故。由于中间的地面平台范围较大，这里会是比较有利的区域。



打法分析：彩虹之路虽然有丰富多变的地形种类，但每一种地形的构造倒是很简单，只要玩家事先稍做一些研究功课，就很容易适应了。另外，每一种地形都有对应的优势角色，比如射击型角色比较适合一马平川的地形 F 或是地势险要的地形 B，肉搏型角色在比较狭窄的基本地形或地形 E 中会更有利一些。

纸片马里奥（ペーパーマリオ）

来自：《纸片马里奥》系列

地形介绍：该场地一共分为陆海空三个场景，每隔一段时间会自动切换，按照“陆→海→空→陆……”的顺序来切换，每个场景都有比较丰富的内容，可玩性还是很不错的。

陆地场景的地形构造比较简单，左侧低右侧高，双方很容易展开对攻，却又不容易出现什么命案，毕竟只有场地两侧才有深渊。高台上有时会出现一个绿色水管，站在上面的角色会被自动弹起，这对那些空对地招式强的角色是非常有利用价值的。另外，左侧场地有时会出现一台巨大的风扇，向右侧刮起强风，此时所有角色都会被向右侧推移，如果被击飞的话就很难用回场技能返回场地。



海上场景则是在一艘帆船上，帆船的桅杆上有一些可供落脚的浮游平台，帆船本身

则是两边高中间低的构造，如果角色离开帆船掉进海里的话就会坠落身亡。海面上有时候会出现一些意外事件，比如海浪将屏幕的视线遮挡，并使帆船倾斜；海面出现鲸鱼或乌贼，使帆船大幅度摇晃。



空中场景由左右两个会移动的浮游平台和中间的库巴雕像所组成。库巴雕像的鼻子和下颚都是可以落脚的平台，但它每隔一段时间会旋转，将站在上面的角色翻落至深渊，有时候它的嘴巴还会闭合，对站在下颚的角色造成伤害并将其击飞。



打法分析：陆海空这三个场景可以视为完全不同的三个对战场地，彼此之间的打法有很大的区别。陆地场景虽然构造比较简单，但右侧的高台毕竟是优势地形，无论是守株待兔，还是主动出击，或是利用绿色水管来发起空中突袭，都是很有利的。但当场景内出现风扇后，高台区域就会成为被强风席卷的危险地带，而且处在高台区域的角色也很难离开这里，这时候左侧的角色可以趁机发动攻击。

海上场景其实和“战场”这个场地的构造有点类似，如果不是各种随机事件的话，战术打法其实是完全一样的。玩家需要注意的就是，当帆船将要朝着一侧倾斜时，就必须提前来到高处那一侧，这样就不容易被对手推落坠海了。

空中场景相比前两个场景，就显得残酷得多，双方很容易在这时候改写比分甚至决出胜负。因为场景内的大部分区域都是导致坠亡的深渊，只有三处落脚点，根本不够4个角色去和平共处，抢不到位置的角色就只能等待坠落的命运。中间的库巴雕像其实是一个危机四伏的区域，处在这个区域的角色会非常不利，所以他一定会设法和其他角色去争夺两侧的平台，这样的话两侧的角色就得事先做好迎击的准备。另外，处在两侧浮游平台的角色虽然看起来比较安全，但他们如果想主动进攻，那还得穿过库巴雕像才行。

蘑菇王国（いにしえっぽい王国）

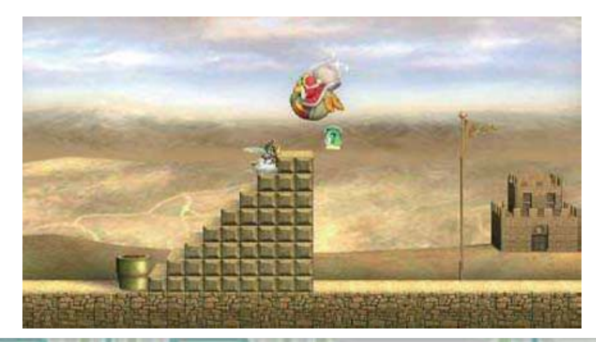
来自：《超级马里奥兄弟》

地形介绍：“蘑菇王国”是一个怀旧意义大于对战意义的场地，因为它的地形构造与初代《超级马里奥兄弟》的1-1关完全相同，本身也没有什么故意为难玩家的障碍物和机关。玩家与其说是在这个场地中对战，倒不如说是在《大乱斗 3DS》中回顾这款任天堂的代表之作。

该场地与“3D 大陆”一样都是场景卷轴强制向右移动，另外同样有可破坏的褐色砖块以及可撞出道具的问号方块，不过绿色水管和终点的旗子都只是摆设。

打法分析：因为该场地没有什么复杂的地形构造，所以战术打法也很简单，大致思路有以下两种：玩家可以留在场景的左侧部分和对手缠斗，一旦有机会把对手向左侧击飞，那很有可能直接击杀得分，不过这样做也会同样使自己身处险境。

玩家也可以放弃与对手的正面交锋，而是把关注点放在那些问号方块上，因为场地内的问号方块数量极多，玩家很容易从中获得海量的强力道具，这样就很容易积累胜势。不过双方玩家如果选择了“无道具”的战斗规则，那问号方块就没有任何实质意义了，而这个场地的可玩性也会大大下降。



丛林花园（ジャングルガ－デン）

来自：《大金刚 64》

地形介绍：该场地的构造非常简单，左右两侧各有一块平台，而中间则是上下两块平台，连接两侧和中央平台的步梯只是一个摆设，如果不小心的话还是可能坠入下方的激流中。下方的激流会将卷入的角色迅速带到画面左侧使其死亡，但它并不完全等同于掉进去就死的深渊，落入激流的角色如果能及时使用向上方冲刺的必杀技，还是有可能回归场地的。另外，激流中偶尔会出现在水面飞跃的青蛙，接触到它的角色会被向下击飞，这时候是必死的。

打法分析：“丛林花园”没有什么值得特别注意的地形，所以也不会用到什么特别战术，双方玩家只需要比拼基本功，再看谁能捡到好道具（前提是在规则中开启道具），就很有希望拿下胜利。因为场地范围比较狭小，所以那些注重力量的肉搏型角色会比较吃香，而速度型和射击型角色相比之下就会吃点亏。



格鲁多峡谷（ゲルドの谷）

来自：《塞尔达传说 时之笛》

地形介绍：格鲁多峡谷的地形还算是一马平川，两侧的平地各自还有一个平台，而中央的大峡谷部分有吊桥连接，与平地基本无异。不过吊桥在一段时间后会脱落，此时中间的辽阔峡谷就会有坠落的危险。不过玩家即便真掉在大峡谷中也不用太担心，因为两侧的悬崖有可供落脚的树枝，树枝下面虽然有尖刺，但它只会使角色受到伤害并被向上击飞，还不至于有生命危险。

当吊桥脱落后，在场地内有一定几率会出现一只邪恶的精灵。如果精灵出现在左侧，



那就会对整个左侧平地使用炎魔法，使其变成一片火海；如果精灵出现在右侧，就会对整个右侧平地使用冰魔法，使其被冰锥所覆盖。当精灵和它的魔法效果消失后，随着时之笛的响起，吊桥会恢复原状。

打法分析：在吊桥脱落之前，格鲁多峡谷算是个比较和平的舞台，尽管场地几乎没有什么地形障碍，但因为它的范围比较辽阔，给每个参战角色都提供了充裕的迂回空间。如果一个人跑另一个人追的话，双方是不大能够打起来的。

当吊桥脱落之后，虽然中央的大峡谷又宽又深，但一般的击飞招式不大容易直接把对手打落到峡谷内，所以玩家还是要把注意力放在两侧平地上。而峡谷内的树枝看似危险，但其实是个比较安全和利于防守的落脚点，平时可以多多利用。当精灵对某一处平地施展魔法后，这时候就是加快进攻节奏的好机会，因为只要把对手击飞，就很容易使其落在火海或冰锥上，这时候他就会受到二次伤害和击飞效果。



列车（汽车）

来自：《塞尔达传说 大地的汽笛》

地形介绍：“列车”的地形结构不是很复杂，但场地中的随机事件比较多。场地内有一辆火车头和两列车厢，其中中间的车厢

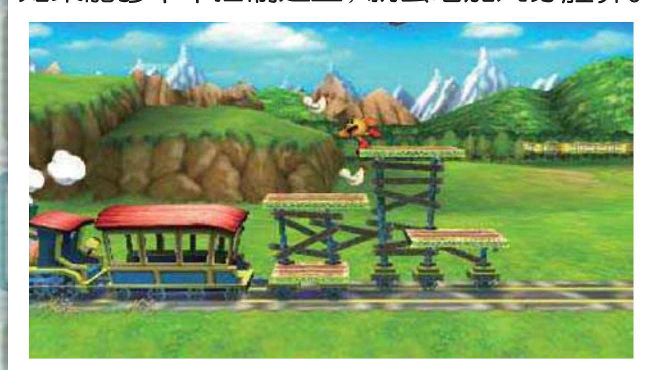
有上下两层平台，有一定的迂回空间，而左上方还有一块



浮游平台，会随着列车的行进速度快慢而改变位置。因为列车一直在不断向左行驶，所以掉落在铁轨上的角色会瞬间被带出场死亡。

列车在行进过程中遇到的随机事件是该场景的最大玩点。最右侧的车厢会随机变化，一共分为初始的空荡车厢、拉煤渣的车厢、中间断裂的车厢、装载房屋的车厢和装载多层平台的车厢这 5 种，每种车厢的地形构造略有差别。有时列车两侧会出现“杀手火车”（キラ－列车），它会顶着最右侧的车厢或最左侧的火车头，使整个列车高速前进或降速前进，所造成的实质影响就是让画面左上方的浮游平台改变相对位置；列车两侧还可能会出现“炸弹列车”（ボンバ－），它会在一段时间后爆炸，有时候还会掉落在中间的车厢上，需要在它爆炸之前及时避开。

打法分析：“列车”算是比较狭小的场地，虽然整个列车看似有不错的活动空间，但最右侧的车厢经常会消失在画面外，站在这里绝对不是明智的选择；而最左侧的火车头和浮游平台也只有很小的落脚范围，站在这里也不怎么安全。所以，中间那列有双层平台的车厢算是进可攻退可守的理想区域，玩家如果能够牢牢控制这里，就会增加几分胜算。



布林斯塔（ブリンスタ）

来自：《银河战士》

地形介绍：布林斯塔的空间范围比较狭窄，很适合近距离肉搏，可破坏的场地设施是该场地的特点所在。下层平台偏右侧的“增



殖细胞”对有密集恐惧症的玩家来说很令人讨厌，使用向下方向攻击的招式可以将其破坏，这样的话下层平台就会从中间裂开，使场地范围有所扩大。但过一段时间后，增殖细胞会重新再生，而下层平台就会重新聚合在一起。

左右两侧的小平台各有一个支柱进行支撑，对该支柱造成一定伤害的话能够将其破坏，使这个小平台向一侧剧烈倾斜，在上面落脚时就会自动滑落。与增殖细胞一样，经过一段时间后支柱和平台就会复原。

另外，由于布林斯塔处于飞行状态，所以它和深渊的相对位置会发生改变。有时候布林斯塔的飞行高度比较低，与深渊中的酸性岩浆距离比较近，甚至会出现岩浆将下层平台和左右两侧的平台都覆盖的情况，此时角色掉进深渊的岩浆中虽然不会坠亡，但会受到伤害并被向上击飞。有时候布林斯塔所处位置会距离岩浆很远，此时角色若从平台坠落的话就会直接死亡。

打法分析：同样是一个空间狭小的场地，对于速度快且擅长肉搏的角色来说简直是如鱼得水。尤其当整个场地贴近酸海时，因为此时没有坠亡的危险，所以双方大可以放心大胆的进行猛攻；有时候酸海还会将场地几乎全部覆盖，这时候整个场地就只剩下上层平台的一小片区域，这显然更有利于肉搏型角色发挥实力了。

不过，不擅长近战的射击型角色在这个场地中也不是完全没有机会，如果他能把中间的增殖细胞



破坏掉，使整个场地裂成两半的话，那么还是有一些牵制迂回的机会。

耀西岛

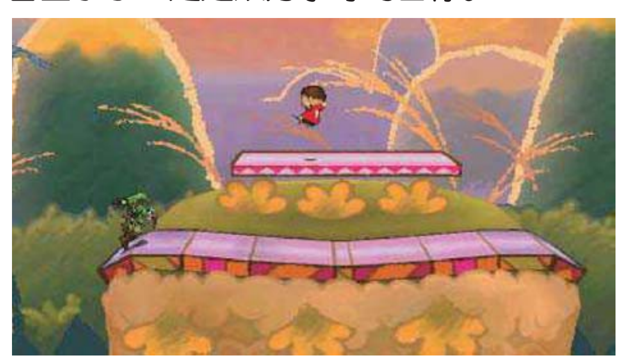
（ヨッシーアイランド）

来自：《超级马里奥 耀西岛》

地形介绍：“耀西岛”是一个充满童趣的舞台，场景中的蜡笔画风令玩家不禁萌生一种想要和对手“团结友爱”的感觉。但事实恰好相反，因为场地范围比较小，双方的战斗只会更加激烈。

该场地的构造很简单，基本可以视为在终点化场地的基础上加了一块大型浮游平台，双方需要做的就是在这两层平台上追逐和搏斗。两侧有时候会出现可供落脚的临时平台，它可能会成为被击飞角色回场时的落脚点。另外，场地中时不时还会出现使用竹蜻蜓飞行的害羞小子，某些害羞小子会携带道具（以能回复体力的食物为主），如果对其进行攻击的话就会使它把道具丢在场地内。

打法分析：该场地相当平缓，无论是肉搏型角色还是射击型角色，都能找到自己的空间。比如肉搏型角色很容易利用上下层平台的切换来接近对手，而射击型角色站在一侧的角落甚至是场地外的临时平台，在这里火力全开也是个不错的打法。场地内并没有什么必须要争夺的优势地形，但携带道具的害羞小子一定是双方争夺的目标。



噗噗噗大陆

（プププランド）

来自：《星之卡比》

地形介绍：“噗噗噗大陆”也是一个以怀旧为目的的场地，相信它模拟出的GameBoy 黑白屏幕会使不少玩家回忆起当年在被窝里打着手电筒玩游戏的经历。与同样以怀旧为目的的“蘑菇王国”相比，噗噗噗大陆的地形变化更加丰富，所以可玩性要高一些。

该场地的变化种类对应着初代《星之卡比》的 5 个关卡，但场地切换的顺序是随机的。另外，场地切换时会在画面中提前给予提示，但不像“彩虹之路”那样每次都有个用于中间过渡的基本地形。

格林绿地（Green Greens）：游戏一开始的初始场地，同时也是《星之卡比》的第一关。地形结构比较简单，场景卷轴会向右自动移动。



咯咯咯城堡（Castle Lololo）：地形构造有点像“战场”，为一块平地外加三个高低不一的浮游平台，但场地两侧并没有深渊，可以在 GameBoy 屏幕外的区域安心落脚。



漂浮群岛（Float Islands）：同样是场景卷轴自动向右移动的场地，比格林绿地的结构复杂一些，有更多的深渊和高低平台。



泡泡云朵（Bubbly Clouds）：由多个浮游平台所构成的场地，容易出现坠落事故，场景卷轴也会自动向右移动。



迪迪迪之山（Mt. DeDeDe）：分为三个不同的固定场地，每个场地都会单独进行随机切换，也就是说噗噗噗大陆一共有 7 个可供切换的场地。



打法分析：虽然“噗噗噗大陆”具有多种场地变化以及卷轴移动效果，但从整体上来说，该场地并没有什么复杂的地形。像格林绿地、咯咯咯城堡以及迪迪迪之山的其中两个场地，因为场地内几乎没有深渊，所以即便是回场能力再差的角色，被击飞后也没有什么可担心的，这时候双方只能比拼谁能打出更高的伤害，而不是靠一些投机取巧的手段阻止对手回场了。

另外，泡泡云朵这个场地相对来说比较凶险，深渊区域比较多，并且它又是卷轴强制向右移动，如果玩家想要一击制敌，那可以多在这个场地中下点功夫。

克尼利亚行星（惑星コーネリア）

来自：《星际火狐 64》

地形介绍：“克尼利亚行星”并非是指场地中的飞行器，而是指这架飞行器正在克尼利亚行星的上空中飞翔。该场地的地形构造也比较简单，没有浮游平台也没有什么障碍机关，双方只需要站在飞行器顶端进行战斗。另外，在飞行器周围有时还会出现一些敌方战机，它们会对场地内的角色发射激光或进行冲撞攻击。

打法分析：该场地的构造比较简单，打法要点就是设法占领场地中间位置的尾翼部分。因为它所处的位置比较高，是一个相当可靠的防守制高点，无论是左侧还是右侧的角色，想要攻击站在尾翼上的角色都不是件容易的事。对于库巴二世、林克、皮卡丘这种能由高处向低处射击的角色来说，站在尾翼上更容易掌握主动权。



伊宿口袋联盟（イッシュポケモンリーグ）

来自：《口袋妖怪 黑·白》

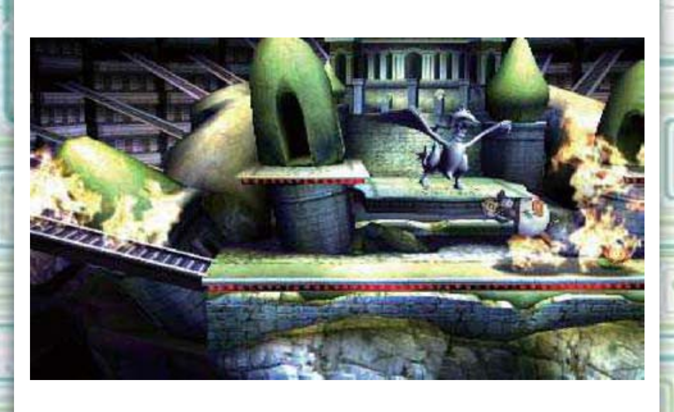
地形介绍：该场地具有一个较为广阔的



平地和左右两个浮游平台，而平地两侧虽然是深渊，但经过一段时间后就会出现阶梯可供落脚，从整体上来说这场地还是挺平缓的。中央的背景区域有时会出现一只口袋妖怪，如果出现的是美丽龙、塞伊米或妖精棉的话，那对场地不会有任何影响；如果出现的是莱希拉姆或泽克罗姆的话，那玩家就要小心了，因为它们会对场地带来破坏性的影响。

莱希拉姆会使用必杀技“苍炎”，使场地内的随机两个地点被火海所笼罩，接触到火海的角色会受到伤害并被击飞；而泽克罗姆则会先使用“雷击”攻击场地某侧的阶梯，使该阶梯坍塌，有时候还会使整个场地向一侧倾斜，如果角色不慎被雷击击中的话，也会受到很大的伤害。

打法分析：当莱希拉姆或泽克罗姆出现在场地之前，“伊宿口袋联盟”是一个比拼硬实力的舞台，尤其是当场地两侧出现阶梯的话，被击飞的角色甚至都没有回场的必要。所以玩家在进攻时要注意伤害的积累，尽量不要使用那种击飞效果强但伤害不高的攻击招式。当莱希拉姆或泽克罗姆来到场地后，因为可供活动的空间缩小，所以双方可以趁此机会加大攻势。肉搏型角色需要做的就是把对方往死角里逼，而射击型角色如果能利用火海作为掩体，或是在场地倾斜时占据制高点的话，那也能有不错的发挥。

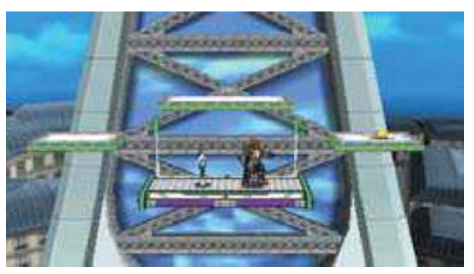


棱镜铁塔

（プリズムタワー）

来自：《口袋妖怪 X · Y》

地形介绍：棱镜铁塔是一个地形随着时间而变化的场地，一共分为6个阶段。各个阶段的变化顺序是固定的，且在变化之前有画面提示。



阶段1：场地范围内没有任何障碍物和平台，两侧也没有悬崖。持续时间比较短，很快会变成阶段2。

阶段2：由一个大型浮游平台所构成，没有其他障碍物和平台。

阶段3：阶段2中的大型浮游平台的长度缩短，但两侧和上方新增了三个浮游平台。

阶段4：中间的浮游平台长度增加，阶段3中左右两侧的平台消失。

阶段5：中间的浮游平台长度缩短，上方的平台消失，在左上方和右上方又新增两个浮游平台。

阶段6：与阶段2的构造完全相同。该阶段结束后又会变回阶段1，并进行一轮新的地形变化。

打法分析：虽然棱镜铁塔的地形变化比较丰富，但整体来说还是一个活动范围比较狭窄的场地，毕竟阶段1只持续很短一段时间，而其他阶段的地形构造并没有留出足够的空间可供闪转腾挪。阶段3和阶段5算是比较利于防守的地形，而阶段2、阶段4、阶段6都更鼓励进攻，玩家需要做的就是根据地形的变化，来调整攻防转换的节奏。像阶段3和阶段5的两侧浮游平台就是非常有利于防守的区域，如果能在地形切换时就做好占领准备的话，那接下来就会好打多。



静寂之城

（ミュートシティ）

来自：《未来赛车》

地形介绍：场地左侧和右侧各有一个飞行器，而下方赛道中还有赛车，这些是双方在对战时可供落脚的平台。赛道中的赛车一开始只有一辆，经过一段时间后会出现新的赛车。当赛车上方出现“CHECK”字样时，表明这辆赛车即将从赛道中消失。另外，角色在坠落至赛道时不会死亡，而是受到一定伤害并被向上击飞。

打法分析：“静寂之城”虽然是个看起来比较凶险的场地，但因为没有坠亡的危险，所以双方角色都可以放心大胆的猛攻，即便露出一些破绽也不会有什么致命的后果。毕竟在这种地形狭小的场地内，一定是“狭路相逢勇者胜”。不过需要注意的是，当角色坠落在赛道并被击飞时，会在一段时间内处于没有防备的状态，这时候是进行空中追打的好机会。为此玩家需要事先多熟悉下各个角色的空中技以及跳跃的性能，这样才能打出漂亮的追击。



魔法之地

（マジカント）

来自：《Mother》

地形介绍：“魔法之地”是一个颇具童话世界色彩的场地，由高低和大小不一的四块浮游平台所组成。在场地中时不时会落下

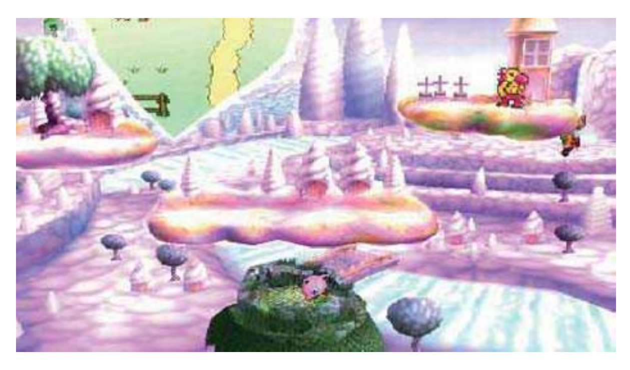


来一些来自于《Mother》原作的事物，它们基本都是起到供角色落脚的作用，但它们落下时还是会造成伤害和击飞效果的。

在右侧平台的小屋附近，有时会出现原作中的著名角色“飞人”。先接触到飞人的角色会成为它的盟友，之后它就会像一般的援护角色那样帮助该角色作战，直到持续时间耗尽或被击飞坠亡为止。当飞人死掉以后，右侧平台会出现一个墓碑，且经过一段时间会会诞生出新的飞人。飞人最多只有 5 个，第 5 个飞人死掉后就不会再出现新的，这点与原作设定是完全一样的。

打法分析：该场地虽然看起来很温馨，但却很容易爆发激烈的战斗。一方面是因为场地内可供落脚的范围并不大，被击飞的角色如果没有性能优异的回场招式，那就很难爬上处在场地两侧的高处平台，这时候就只能认栽了。

另一方面，前来助战的“飞人”具有极其强大的战斗力，有它助阵的一方很容易掌握场上的主动权。但飞人的出生位置在右上角的浮游平台，所以双方难免会为了争夺飞人，在这一小块空间中打的头破血流。射击型角色在争夺飞人的时候会稍稍有点优势，因为他不需要亲自前往右上角的平台，只需要用远程的飞弹类招式击中飞人，即可将它收为己用。

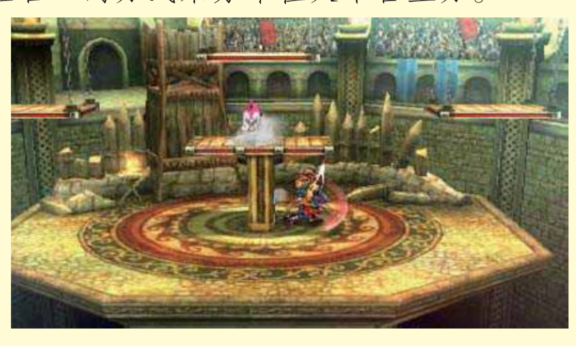


菲利亚斗技场（フェリア斗技场）

来自：《火焰之纹章 觉醒》

地形介绍：“菲利亚斗技场”是一个宽广的大平台，与终点化场地的构造类似。每经过一段时间，场地中就会随机出现一种地形，一共有 4 种。与“彩虹之路”类似的是，在上一个地形消失和下一个地形出现之间的这段时间里，场地会暂时处于初始的大平台状态。

地形 A ：由四块浮游平台构成，以“上下左右”的方式来分布在大平台上方。



地形 B：出现三块由石像支撑的平台，左侧一块右侧两块。石像可以被各种招式所攻击，承受一定伤害后就会损毁，而它所支撑的平台也随之消失。



地形 C：大平台上方出现多个平台，结构比较复杂，是迂回游击的绝佳场所。



地形 D：左侧为由传送带连接的移动浮游平台，中间和右侧各有一块平台。



打法分析：该场地的 5 种地形变化（加上基本地形）相互之间有着本质的区别，而对应的打法也大相径庭。基本地形没什么可

说的，地形 A 的思路很像是“战场”，利用下层的大平台和上中两层的四块小平台多进行周旋，拥有强力空对地招式的角色可以多占领上层平台，再进行急降攻击。地形 B 和地形 A 的主要差别在于可被破坏的石像，如果玩家所用的角色只想正面交战，而不喜欢让对手到处迂回的话，那就尽可能多攻击石像把它破坏，这样一来对手失去了空中平台，就没有资本继续迂回了。

地形 C 是一个适合防守和迂回，但不太适合进攻的场地，贸然出击的话很容易被对手以逸待劳，甚至直接被对手用蓄力粉碎技打出一个完美的时间差攻击。拖延时间或者等待道具出现，对于很多机动性一般的角色来说，没准是更明智的选择。至于地形 D，和地形 A 的战术思路其实差不多，左侧的那两块移动平台与一般的浮游平台并没有什么本质区别。

平面区域2

（フラットゾーン2）

来自：Game & Watch

地形介绍：“平面区域 2”的地形构造来自于 Game & Watch 中的四个经典游戏，每一种地形构造都对应一款游戏原作，地形切换顺序是随机的。值得一提的是，这四款游戏都来自于 1981 年，距今已经 33 年之久。之所以该场地叫作“平面区域 2”，是因为在 NGC 版本的《任天堂全明星大乱斗 DX》中的同主题场地叫做“平面区域”，本作中的名称则代表着一种延续。



石油危机（Oil Panic）：与 Game & Watch 先生的下必杀技同名，在平地左右两侧有两个黑色小人（加油站的顾客），上方有两块浮游平台。当有角色攻击过黑色小人时，它们会开始搜寻模式，对附近的角色进行主动攻击。



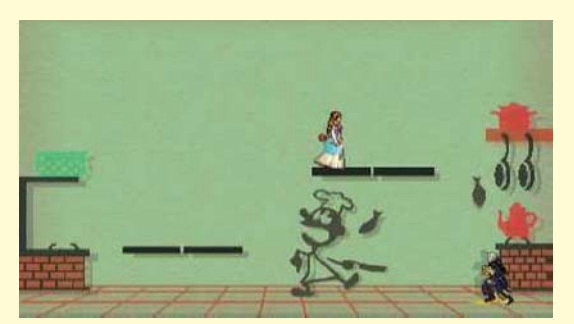
狮子（Lion）：在平地上方有相互平行的三层平台，而平台两侧有两个黑色小人（驯兽员），它们会在这三层平台的两侧出口位置上下移动，对接近它们的角色造成很高的伤害，并将其沿横方向击飞。



火灾（Fire）：场地中会随机出现由黑色小人（消防员）控制左右移动的弹簧床，以及在半空中的黑色井盖（出自于 Game & Watch 的另一款游戏《井盖》）。前者能够使角色高高跃起，类似于 Game & Watch 先生上必杀技的效果；而后者相当于浮游平台，但角色站在上面一段时间后它就会消失。



厨师（Chef）：场地中有两块浮游平台和一个黑色小人（厨师）。黑色小人就像



Game & Watch 先生的原地必杀技那样，会不断抛出各种食材，对接触到食材的角色造成伤害且附带轻微的击飞效果。

打法分析：“平面区域 2”是一个空间狭小但又地形复杂的场地，对战起来十分激烈。虽然该场地并没有深渊，但毕竟空间小，在受伤的情况下如果被击飞就很容易出场死亡。平时玩家也可以有意把对手逼向角落，这样的话即便击飞效果并不是那么强，一样有机会击杀得分。

“石油危机”、“狮子”和“厨师”这三个地形都带有制造伤害的机关，玩家在这些地形对战时，需要一方面避开这些机关的伤害，另一方面要利用击飞、击退等手段使对手被这些机关所伤。尤其是“狮子”这个地形，两侧的黑色小人具有很高的伤害，合理利用的话很容易奠定胜局。而“火灾”这个地形相比之下就“温柔”了很多，基本思路还是利用上中下三层平台多打迂回，但因为下层平台有可供跳跃的弹簧床，对于机动力和跳跃能力差的角色是一个福音，这样就不用担心被对手牵着鼻子走了。

初期化爆弹森林

（初期化爆弾の森）

来自：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

地形介绍：“初期化爆弹森林”由两个阶段所组成。第一阶段的地形构造比较简单，左侧和中间是两块范围较大的平台，而右侧地形由相互平行的三层平台所构成。经过一段时间后，自然王娜邱蕾在背景中出现并引爆初期化爆弹，使双方角色进入第二阶段的场地中。

第二阶段的地形更加险要。虽然可供角色落脚的平台不少，但左侧的砖块平台可以被破坏，这样一来双方的活动空间就会变得更小。另外，场地最下方有时候会有骨龙飞



过，它会对接触到的角色造成伤害并向上击飞，但相比起直接坠落深渊死亡，被骨龙扎一下反倒是令人求之不得的好事。经过一段时间后，场地又会变回第一阶段的地形构造，并继续按照这样的规律周而复始进行变化。

打法分析：该场地前后两个阶段的差别非常大。第一阶段的构造比较简单，很难依靠地形来创造击杀机会。惟一需要注意的就是场地中央的深渊，因为它的宽度比较大的关系，玩家一不小心掉进去的话可能就没机会爬出来了。而第二阶段的构造就复杂得多，玩家应该趁这个时间段多主动进攻，压缩对手的活动空间。场地左上方的砖块平台其实是个不错的优势位置，玩家站在这个位置哪怕被击飞，也只会撞在砖块上而不是飞出场外，相当于多了一道天然屏障，身受重伤的角色应该多利用这个位置来防守反击。



瓦里奥制造

（メイド イン ワリオ）

来自：《瓦里奥制造》

地形介绍：该场地的构造非常简单，乍一看与“战场”的构造差不多，只不过把三块浮游平台改成了四块而已。不过，该场地的玩点在于随机出现的小游戏，这些小游戏与《瓦里奥制造》的原作那样，要求双方角色按要求进行行动。成功完成小游戏的角色，会从一定时间内无敌、一定时间内巨大化、获得随机道具、回复生命值这几种效果中随机获得一项作为奖励。小游戏一共有 9 种：

汽车来了：从画面左侧或右侧出现一辆高速行驶的汽车，躲开的话会得到奖励，被撞到的话会受到致命伤害。



把它打碎：画面中央出现一个砖块，将其完全打碎后，所有角色都会得到奖励。砖块需要多次攻击才能打碎，所以这需要对手的合作才行。



万箭齐发：与画面中的忍者一起躲避从头顶袭来的箭矢，躲开的话会得到奖励，否则会受到伤害。



来跳舞吧：在小游戏时间结束之前，使用一次挑拨动作即可得到奖励。



别踩着我：躲开踩踏的拖鞋即可得到奖励，否则不但会受到伤害，而且会在一定时间内处于埋地状态。



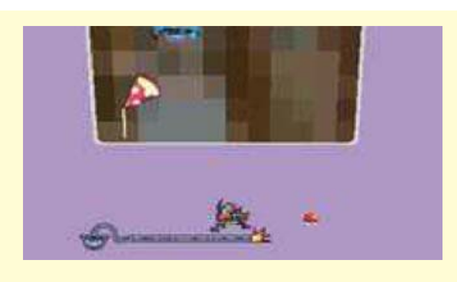
别淋湿了：站在画面的雨伞范围内可得到奖励，被雨淋湿的话会受到少量伤害。



静静思考：在小游戏时间结束之前，站在原地不动才会得到奖励。



来庆祝吧：在小游戏时间结束之前，使用任意攻击招式，将画面中的喇叭全部拉响才会得到奖励。



跳起来吧：在背景的锤子砸落地面的瞬间，在空中不落地的角色会得到奖励，否则在一定时间内处于埋地状态。



打法分析：“瓦里奥制造”这个场地的初始地形没有什么可说的，按照“战场”等场地的战术思路来打就可以了，该场地的精髓在于这 9 种小游戏，围绕小游戏规则进行博弈是非常有趣的事情。该场地的小游戏大致可以分为两类，前者是“没必要去完成”，后者则是“必须要完成”。

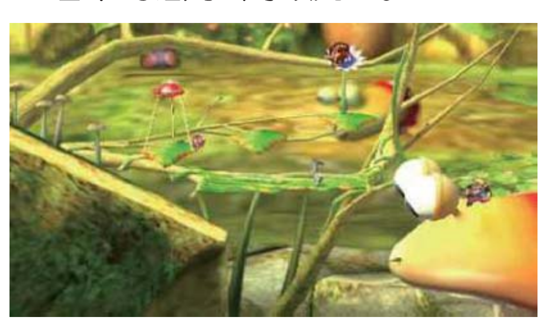
前者对应的是“把它打碎”、“来跳舞吧”、“静静思考”、“来庆祝吧”和“别淋湿了”这五个小游戏。之所以它们不值得去完成，是因为小游戏的奖励本来就不算丰厚，如果奖励无敌和巨大化倒还好，如果只是获得随机道具或回复生命值，那倒无所谓了。像“静静思考”和“来跳舞吧”这两个小游戏，要拿到奖励的话就必须得放弃防守，这时候如果对手不讲理进攻的话，自己就得不偿失。而“别淋湿了”这个小游戏，想要让大家挤在狭小的雨伞范围和平共处显然是不可能的。而剩下两个小游戏，与其费力去完成任务，还不如抓住机会猛攻。

后者对应的则是剩下四个小游戏。完成这些小游戏的目的并不是为了所谓的奖励，其实只是为了逃脱严厉的惩罚。像“汽车来了”这个小游戏，一旦被汽车撞到的话就很容易毙命，而躲开后的奖励也不过如此。玩家在这个小游戏中一方面要保证自己的安全，另一方面得尽可能给对手施加干扰，使其不能顺利躲开汽车的袭击。“万箭齐发”、“别踩着我”和“跳起来吧”这三个小游戏也是采用类似的战术思路。

某座行星（とある星）

来自：《皮克敏》

地形介绍：该场地左侧是一个大斜坡，有时候场地会降雨，此时斜坡的水流就会将站在上面的角色带向深渊，需要及时离开这里；场地右侧有时会出现一只巨大的虫子，角色可以把它的头部作为落脚点，但要是被它一口吞下的话则会导致死亡。



另外，场地内还会在随机位置出现花朵，花朵上的花蕊会不断成长，时间越长数字越大，可以靠攻击招式将其打落。花蕊一方面能够作为投掷道具给对手造成伤害，花蕊的数字越大，所造成的伤害也就越高；另一方面，花蕊也可以交付给宇宙飞船来换取道具，交付方法是站在宇宙飞船的下方，向上投掷对应颜色的花蕊。

打法分析：“收集花蕊”是这个场地的战术主题。因为花蕊不但可以用来交换道具，而且还是非常给力的远程攻击手段，对于肉搏型角色来说，捡起花蕊后就不愁打不到远处的目标了！不过花蕊必须把数字攒起来后才能造成足够的伤害，如果玩家既不打算利用花蕊进行远程攻击，又不想让它为对手所用的话，那一见到花蕊出现就立刻将它打掉。

另外，场地左侧的大斜坡在平时非常安全，但一旦场地开始降雨时，这里就会变得非常危险，一定不能久留。至于场地右侧的大虫子，平时偶尔作为落脚点倒是可以，但这里同样也是不宜久留的是非之地，一旦虫子张开大口后再想跑就来不及了。

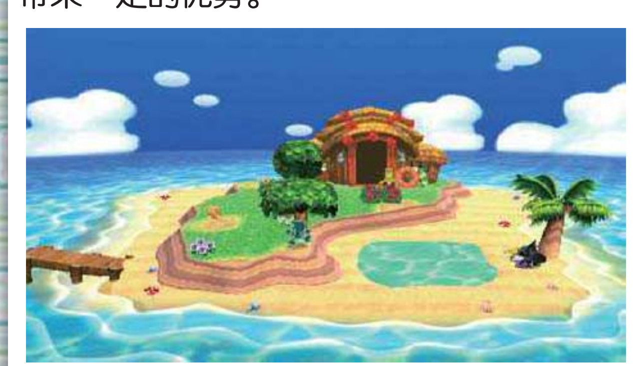


长寿岛（コトブキランド）

来自：《立体动物之森》

地形介绍：一个相当温馨祥和的场地，场地由一块辽阔的平地所构成，平地上的树木、栈桥、沙丘等场地设施是在游戏开始前随机产生的，树木还会随机长出可以回复生命值或是投掷后爆炸的果实。两侧的海面上则会随机出现鲨鱼或是皮艇，前者会自动攻击位于海面的角色，而后者在场地内存在一定时间后就会消失。虽然该场地可以算是千变万化，每次开始游戏时都不同，但因为这些场地设施并不会对整体上的地形结构带来很大的影响，所以对战术打法并没有实质上的影响。

打法分析：长寿岛并没有什么比较特别的战术，因为场地宽阔且地形比较简单，所以玩家并不需要过多关注场地本身，还是把心思放在自己角色的操作打法上就可以了。场地中的树木算是一个值得争夺的对象，因为无论它结出回复果实还是爆炸果实，都能带来一定的优势。



特设擂台（特设リング）

来自：《拳无虚发》

地形介绍：游戏中少有的无深渊场地，很适合小麦克这种回场能力差的角色，不愧是小麦克的主场。擂台区域的边缘位置有弹簧绳，跳在上面的话能够高高弹起，这样就很容易跳到上层的照明平台上。照明平台受到一定的攻击后会脱落，能够砸中擂台上的角色，如果被砸中的角色已经受到一定伤害，那很有可能被一击必杀。

打法分析：“特设擂台”因为没有深渊和各种地形障碍，不仅仅是小麦克的主场，也是各种笨重的力量型角色大展身手的舞

台。即便这些角色没有足够的跳跃能力，也完全能通过擂台边缘的弹簧绳来高高跳起，这样的话想要发动空对地攻击就容易多了。但射击型角色在这个舞台上也同样有表现机会，因为他们可以利用二段跳以及上必杀技来到上层的照明平台，在这里将射击招式蓄力蓄满后再去进攻。

由于该场地非常宽阔，即便是受了重伤的角色也很难被直接击飞出场，所以暂时劣势的一方也完全没必要气馁，只要在接下来的战斗中能和对手换血换成平手，对自己来说都是可以接受的。等拖到场地中出现“大乱斗之球”时，到底鹿死谁手那还真不一定呢！



加乌尔平原（ガウル平原）

来自：《异度之刃》

地形介绍：该场地左右两侧都是“平地+浮游平台”的构造，只不过浮游平台在平地下方，这是该场地与其他对战场地的不同之处。中央区域是一片范围很宽的峡谷，如果想要到达对面一侧的平地或浮游平台，那得需要很强的跳跃能力，或是利用具有回归场地效果的必杀技才行。

打法分析：“加乌尔平原”有点像是“纸片马里奥”的空中场景，是一个非常注重空中战的场地。双方角色在跨越大峡谷时会有很多在空中交战的机会，而空战能力强的角色如果能把握好这个时机，想要使对手直接坠亡也不是没有可能。而跳跃能力和回场能力弱的角色最好还是老老实实呆在最上方的平地上，尽量不要轻易去涉足下方的浮游平台，否则很容易发生意外事故。



气球大战（バルーンファイト）

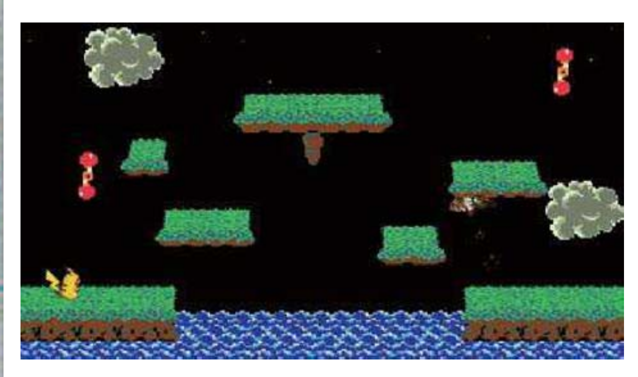
来自：《气球大战》

地形介绍：“气球大战”的场景统统取材于 FC 时代的原作，8 位像素风格的粗糙背景和细致入微的 3D 化角色虽然相互不是很协调，但这样的场面在《大乱斗 3DS》中出现的不止一次两次，所以玩家也应该习惯才对。

该场地一共分为 3 个不同的地形，每次开始游戏时会随机选择其中 1 种，之后就不会再改变。各个地形之间的构造其实大同小异，只是浮游平台、雷电云和回旋球的数量和位置有所不同而已，并不会对战术打法带来实质性的影响。当角色坠落或靠近水面时，水中会钻出一条大鱼试图将角色拉下水，如果未能挣脱的话就会直接死亡。

另外，“气球大战”是惟一一个左右两侧相连的场地，这一点也是为了符合原作设定。如果角色朝着画面一侧前进并穿过场地边缘，就会从画面另一侧出现，在其他场地如果这样做的话就会死亡；但该角色如果因为被击飞而穿越场地边缘，仍然会以坠亡论处。

打法分析：该场地虽然有 3 种不同的地形，但彼此风格其实大同小异，所以打法也不会有什么本质区别。利用左右两侧相连的特性发动奇袭，是该场地的最大特点，尤其是一些拥有强力突进招式或者移动速度特别快的角色，很容易打对手一个出其不意。相比之下，通过上中两层的浮游平台来进攻多少有点不合算，因为这会有被回旋球或雷电所伤的风险，万一再被直接甩到水中就会损失惨重。



活动室

（子犬のいるリビング）

来自：《任天狗》

地形介绍：“活动室”也是少有的无深渊场地，除非角色靠近版边或是受伤特别严重，否则即便被击飞也很难死亡。一开始的场地是一片平地，经过一段时间后会落下一些积木和玩具。这些积木和玩具起到的是地形障碍的作用，本身不带有伤害机关，但它们落下时如果砸中了哪个角色，就会对其造成可观的伤害。由于积木和玩具落下的时间和位置都是不固定的，被砸中的话也只能怪自己运气不好了。

打法分析：该场地其实没什么特别的战术打法，尤其是在没有积木和玩具的开阔地形中，玩起来的感觉就像是在“长寿岛”那样。当积木和玩具落在场地内时，玩家所要做的也只有随机应变，毕竟场地内的地形构造都不是固定的，自己能否占据优势地形更是未知数。当然，不被积木和玩具砸中是大前提，在它们落下之前少用硬直时间长的招式应该就没什么问题了。



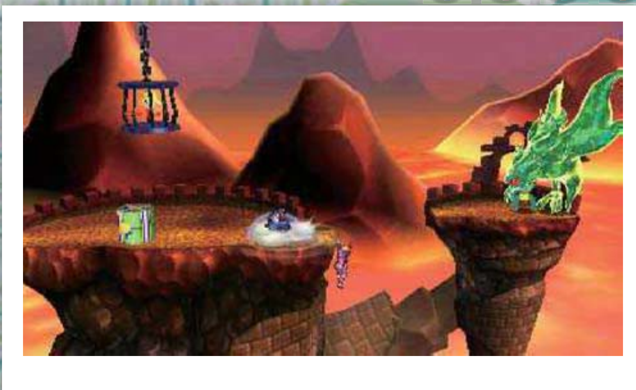
邂逅传说

（すれちがい传说）

来自：《邂逅 Mii 广场》

地形介绍：“邂逅传说”这个场地来自于 3DS 的系统软件《邂逅 Mii 广场》中的同名小游戏，当玩家把这个小游戏打到最终关的话就会见到同样的场景。该场地的地形构造并不复杂，场地左右两侧分别有一块平台，左侧平台范围较大，且上方还有一个能够用于落脚的悬挂牢笼，如果对牢笼进行攻击的话还会使它左右摇摆。

当然，该场地的重点在于地图 BOSS“完全暗黑王”，它可以像一般角色那样被攻击，受到足够伤害后就会被击败，并



为击败他的角色提供一个可观的临时能力加成。与此同时，完全暗黑王也会对场地内的所有角色进行攻击，它一共有 3 种攻击模式：

徘徊：完全暗黑王会在场地内不断左右移动，对接触到的角色造成伤害。

破坏：完全暗黑王对场地发起攻击，将一处平台破坏，使角色的活动范围变小。

魔法：完全暗黑王随机选择一种颜色来点名，若有角色的颜色与点名颜色相同（以选人时的颜色编号为准），那这名角色有可能会获得祝福，使自身能力在一定时间内得到提升；也可能会被诅咒，一定时间内自身能力下降。

打法分析：该场地的核心思路就是围绕着地图 BOSS“完全暗黑王”。它其实并没有太强的攻击欲望，按说属于基本那种人畜无害的角色，毕竟玩家要躲开它的徘徊攻击不难，也并不是那么容易中了它的魔法点名。但因为完全暗黑王被打倒以后所提供的奖励相当丰厚，所以玩家在没有机会直接战胜对手时，多找机会去攻击它是非常明智的选择。

由于完全暗黑王的徘徊攻击会对接触到它的角色造成伤害，所以肉搏型角色在攻击它时会冒一定风险，而射击型角色倒可以利用射程优势多去蹭血。当然，双方角色并不是比谁对 BOSS 造成的伤害高，而是比谁能抢到 BOSS 的最后一击，所以即便是不容易攻击到 BOSS 的肉搏型角色，也可以利用自己的伤害优势来完成补刀。



朋友聚会（トモダチコレクション）

来自：《朋友聚会 新生活》

地形介绍：“朋友聚会”这个场地的地形构造比较简单，除了从上到下的 4 层大平台外就什么也没有了。但这 4 层平台所包含的区域却被拆成了 6 个房间，玩家只能看到自己和其他角色所在房间内的情形，而无人房间是没有视野的。如果有角色站在同一层两个房间的交界处，那他就能为自己和其他角色提供这两个房间的视野。

打法分析：该场地有点类似于战略游戏中“战争迷雾”的味道，但可能处于加快对战节奏的考虑，并没有采用“看不到对手所在房间”的设定，也就是说玩家只需要把“朋友聚会”当成一个拥有 4 层平台的场地来打就对了。当然，“无人房间的战争迷雾”对战斗还是能带来一些影响的，毕竟某个房间里如果出现了什么强力道具，必须得来到房间里才能看个究竟。但如果玩家选择了“无道具”的战斗规则的话，这些无人房间就没有值得探索的必要了。



涂鸦聊天室2（ピクトチャット 2）

来自：《涂鸦聊天室》

地形介绍：“涂鸦聊天室 2”堪称本作中娱乐性最强的对战场地，它的基本地形虽然和终点化场地无异，但因为场地中会随机出现 27 种不同的绘画地形，使双方的对战过程充满了各种惊喜和新鲜感。所有绘画地形都是基于 NDS 的“涂鸦聊天室”功能，除了 4 种全黑地形以外，其他地形中的黑色线条都表示能够和角色互动的地形设施，而浅灰色线条则只是起到了辅助说明的作用，在对战中并没有实质效果。与“平面区域 2”一样，该场地是由 Wii 版本的“涂鸦聊天室”衍生而来，这两个场地都有 27 种不同的绘画地形。

绘画地形 1

鼻子：来自于《瓦里奥制造》中的恶搞，两只鼻子像青蛙一样不断跳跃，而长长的鼻毛则像是青蛙腿一般。



绘画地形 2

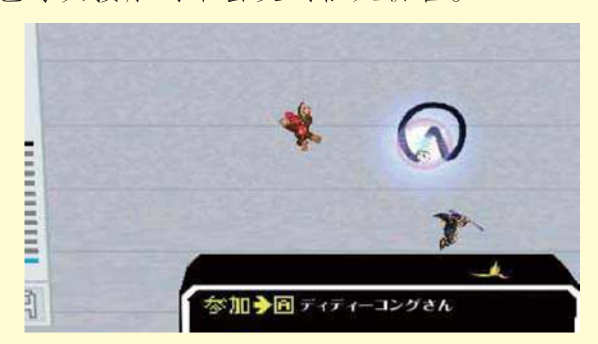
汽车：场地两侧的深渊区域会先出现一条贯穿左右的黑线平台，之后会有一辆汽车从一侧或是上方出现并快速行驶。汽车可以作为落脚点，但被汽车撞到的话则会受到伤害。

绘画地形 3

大金刚：类似于初代《大金刚》的地形构造，最上方的黑线大金刚会不断丢出圆桶或炸弹，使其顺着黑线平台逐步滚落。

绘画地形 4

吃豆人：场地内出现多个黑线吃豆人，角色与其接触的话会受到很大伤害。



绘画地形 5

纸飞机：场地内出现多个黑线纸飞机，它可以作为落脚点，并且不会对角色造成任何伤害。

绘画地形 6

升降梯：类似于初代《超级马里奥兄弟》地下关卡场景的地形，中央有一个黑线砖块平台，而左右两侧则是不断向上或不断向下的移动平台。

绘画地形 7

靴子：两只靴子出现在画面，并以步行的方式进行移动，靴子底部具有攻击判定，但它的上方表面可以作为落脚点。



绘画地形 8

引体向上：场地两侧的深渊区域各出现一条黑线平台，站在上面一段时间的话会脱落。

绘画地形 9

天空：场地内出现几朵黑线云彩，可以作为落脚点。

绘画地形 10

跷跷板：场地内出现一个黑线跷跷板，如有角色站在跷跷板一侧则会使其倾斜，只有两侧的角色体重相等时才会处于平衡状态。



绘画地形 11

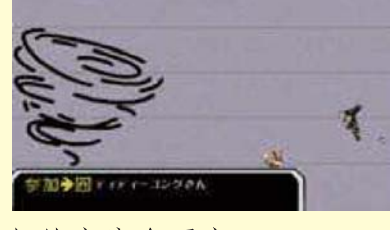
电火花：两块黑线浮游平台出现在画面，且平地和浮游平台有黑线电火花环绕，电火花会对接触到的角色造成伤害。

绘画地形 12

水龙头：一个浅灰色水龙头出现在画面，从中流出黑线水流，将角色朝着水流方向推移。

绘画地形 13

龙卷风：场地内出现一个黑线龙卷风将席卷在内的角色高高弹起但不会造成伤害。如果被卷入的角色已经受到很大伤害，那弹起的高度会更高。



绘画地形 14

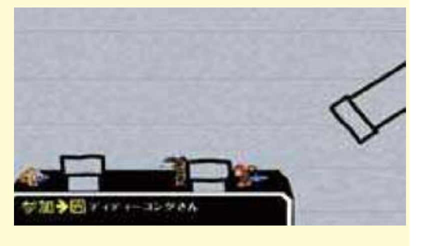
吹气的人：一张横置的黑线人脸在平地出现，它口中会吹气，将该位置的角色向上弹起。

绘画地形 15

视线：两个浅灰色人脸出现在画面，他们相视时的目光可能是黑线桃心，也能是黑线电火花。前者在接触时能够为角色回复生命值，后者则会对角色造成伤害。

绘画地形 16

管道：场地中出现7个管道，钻进某个管道的话会随机从其他管道钻出。



绘画地形 17

道路：一条渐行渐远的道路出现在画面，勾勒道路轮廓的两条黑线可以作为落脚点。

绘画地形 18

海豚：从平地中出现几条弧线跳跃的海豚，不具有伤害，可以作为角色的落脚点。

绘画地形 19

手扶电梯：场地中出现三架黑线手扶电梯，站在上面的角色会自动向上移动，但到达顶端位置时就会停下来。



绘画地形 20

时钟：一台巨大的时钟出现在画面，黑线时针和分针可供落脚，且分针会快速转动。

绘画地形 21

夕阳：一幅由黑线勾勒出的海面落日图出现在场地中，除了海平面和落日外，高处的黑线海鸥也是可以落脚的平台。

绘画地形 22

莫比乌斯：场地中出现一个“∞”字样的莫比乌斯环，角色只能站在莫比乌斯环的近距离位置，开启 3D 功能的话可以分辨出黑线的远近。



绘画地形 23

便签和羽毛笔：画面中出现浅灰色的便签纸和羽毛笔，羽毛笔书写出的黑线字迹以及旁边的黑线墨水瓶，都是可供落脚的平台。

绘画地形 24

漆黑的夜晚：整个画面一片漆黑，双方角色以及场地内的道具统统不可见。

绘画地形 25

夜晚的流星：整个画面一片漆黑，但玩家的视野不受任何影响，画面中的白色流星会对角色造成伤害，但流星尾部的光束不具有伤害判定。



绘画地形 26

夜晚的月亮：整个画面一片漆黑但并不影响玩家的视野，画面上方的浅灰色月亮会快速变换形状，当它由残月变成全黑的新月时，场地将演变为“漆黑的夜晚”。

绘画地形 27

夜晚的巡夜人：整个画面一片漆黑但并不影响玩家的视野，画面中浅灰色巡夜人会打开手电筒照明，手电筒的灯光会对角色造成较大的伤害。

打法分析：这些不同的绘画地形其实说到底，还是包含了优势地形和伤害机关这两大要素，玩家需要做的就是控制优势地形和避开伤害机关，并尽可能阻止对手和自己做同样的事情就可以了。另外，因为这些绘画地形的种类比较多，玩家事先最好能看攻略图示来熟悉一下，这样的话在实战中遇到这样的地形时也不至于手忙脚乱。

绿色山丘区域

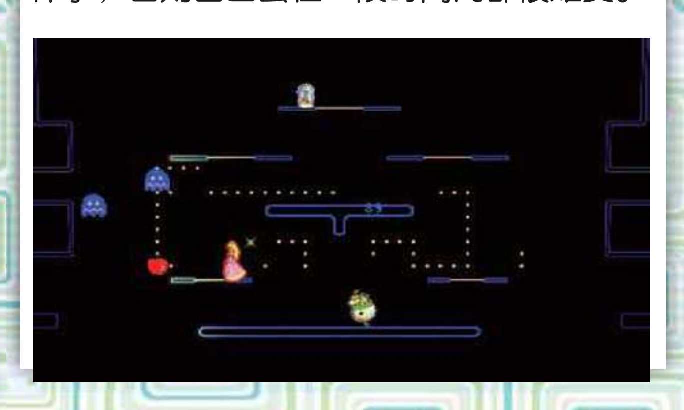
（グリーンヒルゾーン）

来自：《索尼克》

地形介绍：“绿色山丘区域”来自于《索尼克》的第一关场景，就像《超级马里奥兄弟》的第一关“蘑菇王国”那样。但因为《索尼克》原作的场景构造太复杂，所以这个场地只是摘取了原作中有代表性的部分，半圆形的地形构造很像是极限运动中的滑板场，非常适合索尼克这种能够高速冲刺的角色来回穿梭。

场地内的蓝色标记球在受到攻击后会变成红色，此时再有角色接触到红色标记球的话就会受到伤害且被击飞。另外，场地中央的滑坡区域在受到攻击后会坍塌形成深渊，这时候双方角色就不能再尽情跑来跑去了，不过这部分被破坏的地形在经过一段时间后就会复原。

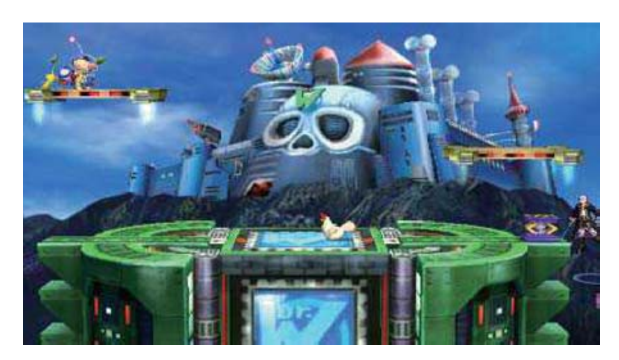
打法分析：该场地因为没有浮游平台且场地范围偏小，双方角色必须得面对面较量，但即便如此，玩家如果想打迂回，依然还是有机会的。首先是那个由蓝色转变成红色的标记球，这可以算是一个防守屏障，使对手不能直接冲过来，而是要利用跳跃的方式绕过去，这样就可以避免和对手短兵相接了。另外，如果玩家在进攻时多用那些下段判定的招式来攻击地面，反复几次后就可以把场地破坏，这样就可以再建立一道天堑屏障，对手要跨过深渊来进攻就更不容易了。当然，如果玩家所用的角色是直来直去的战斗风格，那就要尽可能阻止对手做上面这两件事，否则自己会在一段时间内都很难受。



威利基地 （ワイリー基地）

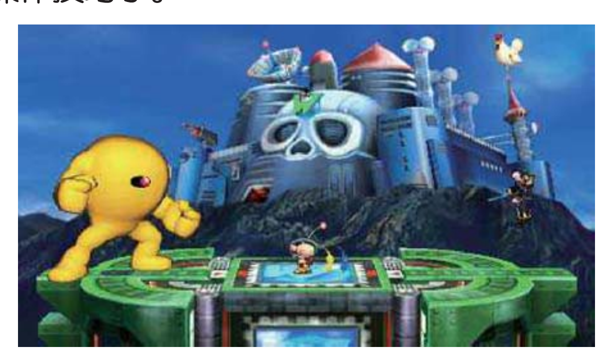
来自：《洛克人 2》

地形介绍：“威利基地”的地形构造与终点化场地基本类似，只是场地两侧和上方会随机出现浮游平台，这些浮游平台持续一段时间后会消失，所以不能作为长期落脚点。



该场地的主题是“黄色恶魔”这个地图BOSS，它除了会发射火球以外，还会利用原作中那招经典的“弹幕分离攻击”使自己从场地一侧移动到另一侧。对于喜欢《洛克人》的玩家来说，有时候不妨在本作中来试试看自己还有没有躲避弹幕的好身手，虽然这样做没有任何实际收益罢了。黄色恶魔的眼睛是它惟一的弱点，但它的眼睛只有在开火时才会露出来，所以玩家想要对它造成伤害并不是一件容易的事，更不要说把它打倒了。如果黄色恶魔被打倒，它会给击倒它的角色提供可观的能力加成，同时自身会爆炸，对周围的角色造成无差别伤害。

打法分析：该场地虽然和“邂逅传说”一样都有地图 BOSS 的存在，但“黄色恶魔”可要比“完全暗黑王”难对付得多，玩家要是把精力放在打倒地图 BOSS 上，结果可能是得不偿失。因为黄色恶魔的攻击比较频繁且不容易躲避，所以玩家如果能来到场地两侧或上方的浮游平台来避其锋芒，那会是相当不错的选择。而对手显然也会和玩家去抢夺这暂时的有利地形，这时候就考验玩家的操作技巧了。



吃豆迷宫 （パックメイズ）

来自：《吃豆人》

地形介绍：“吃豆迷宫”是一个极其注重迂回的场地，场地内有多个浮游平台可供玩家和对手玩“猫捉老鼠”的游戏，而随处可见的豆豆就像“平原”这个场地中的金币那样，需要玩家不断去收集。当玩家收集完 100 个豆豆后，场地中就会出现只有该玩家可以获得的“能量诱饵”（上面有该玩家的标记），



取得能量诱饵后就会使自己在一定时间内提升能力。场地中偶尔还会出现水果，它的价值相当于多个豆豆，有吃掉它的机会就一定不要错过。

另外，该场地还会不断出现来自于《吃豆人》原作中的章鱼状怪物，这些怪物会对接触到的角色造成伤害。但如果某个角色取得了能量诱饵，那这些怪物就会处于恐惧状态，反而会被已取得能量诱饵的角色“吃掉”。当然，吃掉这些怪物仅仅只是好玩而已，并没有什么实际意义，玩家还是不要花过多精力去和这些怪物缠斗。

打法分析：在之前地形介绍中就已经谈到该场地的核心战术思路就是迂回，但因为这些豆豆的存在，玩家所要做的迂回并不是单纯为了避免和对手直接交战，而是要多收集豆豆。等到收集满 100 个豆豆并顺利获得能力提升时再去和对手交战，比一开始就追着对手死缠烂打要明智得多。跳跃能力强的角色在这个场地中会有很大的优势，因为他们可以轻松吃到那些在场地边缘的豆豆，而跳跃能力差的角色这样做的话就会承担很大的风险。





体验忙碌的热血校园生活



光盘视频收录 POCKET HALO

3DS	A・AVG	动作冒险
	喧哗番长6 魂与血	
	喧哗番长6～ソウル＆ブラッド～	
Spike Chunsoft	日版	预定2015年1月15日

时隔近4年，“《喧哗番长》系列”正统续作即将再度与玩家们见面。这次的舞台是集中了大量不良少年的九鬼岛高中，玩家要在这里度过3年的高中生活，每学年的不同阶段都能体验到独特的游戏内容，例如第一学期的入学式、球技大会、暑假；第二学期的修学旅行、寒假；第三学期的学年考试、毕业式等，这也是该系列首部能完整体验3年间完整校园生活的作品。

（文：阿鲁）

球技大会

每年6月都会举办的全校赛事，届时，全校所有学生不分年级，将在网球和排球两个项目中进行角逐。网球为单人赛，排球则为双人赛，拿出你的男子汉气概赢得比赛的胜利吧！

暑假

暑假的活动大多集中在海边，可以在这里体验冲浪、钓鱼等小游戏，也可以和海边的美女们来一场沙滩排球对决，更能在海之家打工磨练话术以及邂逅美少女七濑千寻。

修学旅行

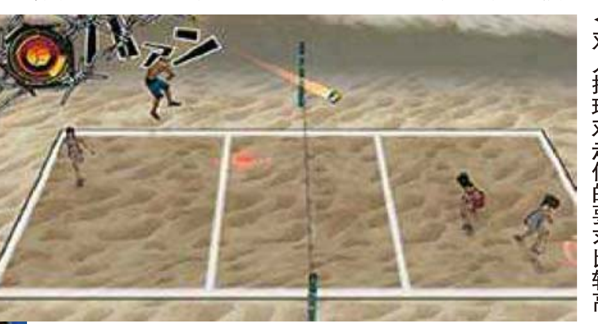
2年级的第二学期会进行修学旅行，学生们将前往古都“乡都”（对应现实中的京都）体验当地的传统文化。不过在集体行动时却遇到了当地的不良团体，一场争斗在所难免，让对方见识一下自己的强大吧！

寒假

无论寒假前的圣诞节、正月还是寒假期间，都有数量众多的事件可触发，去看看热闹的街道上会发生什么意想不到的惊喜吧。

学年考试

每学年结束前要进行一次考试，考试的科目包含国语、数学、英语等，根据考试的成绩将决定玩家是否能晋级或毕业，只要分数达到30分以上就能顺利完成考试，否则就需要通过补考来晋级了。



◀双人排球对走位的要求比较高。



▲冲浪时做出高难度姿势可获得更高的得分。



▲修学旅行中也要抽空干架！

激荡幕末的浮世绘卷



PSV	A・AVG	动作冒险
忧世浪士		
忧世浪士		
Spike Chunsoft	日版	预定2015年2月11日

由Spike Chunsoft打造的全新和风剑客物语将分为两个版本推出，PS3版《忧世志士》先于1月29日发售，PSV版《忧世浪士》则稍晚几天。两个版本有一些共通角色，进行存档联动后除了能共用服装、武器外，还可以获得联动特典——二刀流专用武器“陆奥守吉行・加贺清光”。

剧情

本作的故事背景设在幕末时代，黑船来航令日本发生剧烈的动荡，维新之岚已经蓄势待发。PSV版的主角是新选组冲田总司的外甥——冲田芳次郎，他凭借出众的剑术得到新选组的认可，被配属在斋藤一队中，负责守护京都的治安。某天祇园的画师阿龙突然遇害，负责调查的芳次郎立刻展开了搜查。



▲冲田总司在本作中的形象又被刻画成天真烂漫的美少年。(为何要说“又”？)

▲作为PS3版中重要角色的阿龙，居然在PSV版开场就“领了便当”。

系统

战斗是游戏的一大核心，这部分目前官方只公布了《忧世志士》的截图，因此下文配图皆为PS3版。本作的武器分为打刀、单手刀、大太刀、忍刀、二刀流、枪、铳、空手8种系统，不同系统所能习得的技术也各有差异。战斗中□键为连续攻击、△键为蓄力攻击、○键为挑空攻击。在敌人攻击命中的瞬间按R键可以发动弹返效果的“魅切”，令对方陷入无防备状态。必杀技分为同时攻击多名敌人的“斩舞（斩り斩り舞）”以及对单体造成巨大伤害的“秘剑”，除了通过战斗中积累的点数习得外，也可以在与掌握必杀技的敌人交手时偷学。此外，玩家还能在菜单中自由变更发动秘剑时画面上出现的招式名称。



▶不同系统的武器招式各异，所能习得的必杀技也各不相同。



▲这一招的演出字样改成“牙突”相信看过《浪客剑心》的玩家不会有异议。



◀本作特有的「浮世引擎」能直接将游戏中的精彩场面以浮世绘的风格呈现。

在刀光剑影、血雨腥风的战斗之余，游戏也为玩家们提供了一些福利。在对决时满足一定条件后，再以收刀状态发动拔刀攻击，可以发动“笔下（笔おろし）”将对手的衣物破坏，并获得一张特殊的插画。此外，玩家可以对主角的发型、服装、饰品等进行自由搭配，甚至能打造完全不符合幕末时代的造型。（文：苍穹）



▶除了服饰外，发型、肤色、容貌、声音等项目也都可以修改。

用玩家的双手集齐“七宗罪”！



3DS	ACT	动作
七宗罪 真实的冤罪		
七つの大罪 真実の冤罪		
BNGI	日版	预定2015年2月11日

《七宗罪》是一部正在连载中的高人气少年漫画，于今年推出了TV动画，趁热打铁地推出游戏版也是意料中事。游戏的前半部分将忠于原作剧情，讲述骑士团“七宗罪”的团长梅利奥达斯和公主伊丽莎白为集齐七位成员而踏上旅途的故事，而在第五名成员高瑟加入后，剧情将转入由原作者监修的原创部分。本作为全程语音，没有看过动画版的玩家也正好趁此机会体验更生动的剧情。

游戏类型为以前相当流行的横版过关，在特定的分歧点还可以进入小路，前方说不定就藏着一些稀有素材。故事的推进采取任务制，每个任务都要选择1名操作角色和1名辅助角色。在战斗中看准时机召唤出辅助角色，能够实现两名角色间的连携攻击，例如让巨人族的同伴迪安将敌人击飞至空中，再由小巧的梅利奥达斯进行空中追击等等。随着同伴的增加，玩家将拥有更多的选择。（文：虫无兮）


▲原作中的吉祥物小猪“霍克”在本作里也有“英勇”的表现。


▲本作已确认会跟《进击的巨人》联动，穿上联动服装后在任务中也能使出类似调查兵团的攻击。


▲金对阵海尔布拉姆，像这样的经典战斗游戏中还有很多。

贯彻信念与正义的少年少女们



PSV	AVG	文字冒险
黑金回姬谭 闪夜一夜		
クロガネ回姫譚 -闪夜一夜-		
Minato Station	日版	预定2015年1月29日

长期致力于PC平台作品制作的Minato Station，如今也要在PSV上发售游戏了，而且并非业界常见的PC平台移植，而是一款完全原创新作、以异能战斗为背景的全新青春校园AVG。

本作的主人公白银正宗就读于私立镜原警察养成第一学园，负责养成秘密警察的该学园，有一种被称为“打工”的系统，能够参与警察的工作。工作的内容多种多样，既有普通的事务处理文案工作，也有保护重要人物的武力工作。其中还有一些危险度极高、根本就不会对外公开的机密工作，将由学园中选出的精英分子所组成的“黑金班”一力承担。而正宗正是“黑金班”的副班长，兼任实动部队的队长。“黑金班”的成员们均持有上次大战中开发出来的黑科技兵器“现晶”，拥有操纵自然现象的异能。他们便依靠着这股强大的力量，解决各种疑难危险事件，并充分讴歌着青春学园生活。目前公布的黑金班成员为4名女主角，她们也都擅长操作“现晶”进行战斗，乃执行特殊任务的专家。但在日常生活中，她们也有着女孩子们应有的一面。来品味这附带着异能战斗要素的青春学园恋爱剧吧。（文：白菜）


▲既有酷炫的异能战斗场面……




▲也有香艳的福利镜头。

通往恋爱的路标就是身边的熟人？



PSV　AVG　文字冒险

间接之恋V

ひとつ飞ばし恋爱V

加贺Create　日版　预定2015年1月29日

春天，男主角和树回到了久违的故乡，为即将展开的新生活感到兴奋，在和几年没见的熟人再会之余，和树给自己定了一个目标——“以新生活为契机，一定要交到一个女朋友！”这是自己作为学生和一个男人该有的目标。于是，和树与几名美少女命运般地相遇了。“这简直就是……恋爱的预感！”正当和树这么想着时，猛然发现了一个事实。这几名美少女竟然全部都是——自己熟人的熟人！

本作是PC平台的美少女游戏《间接之恋》的移植版，PSV版还将增加两名可攻略的角色，她们分别是主角的副班主任的两个女儿神木明日叶和神木伊久留，加上原版人数，可攻略人数达到6人。除了增加新人物的剧情外，原本的剧情也有大幅增加，当然还少不了精美的CG，PSV版的CG总数达到了30张以上。另外游戏的OP也将收录新曲重新制作，喜欢原作和恋爱AVG的玩家可不要错过了。（文：昴星团）



▲剧情前段为共通剧情，讲述了男主角和女主角们的日常生活，不少情节都非常喜感。



▲剧情到后期分支路线时才会出现与女主角单独相处的时候，要多努力喽。



▲这、这样的表情，你们是要怎样啊。

屡起波澜的池袋，他们的身影再次出现



PSV　AVG　文字冒险

无头骑士异闻录 扩散

デュラララ！！ Relay

角川Games　日版　预定2015年1月29日

游戏以冬季的池袋为舞台，故事发生在帝人、正臣和杏里迎来第三学期开学典礼的期间。在60阶大道的电影院正上映着羽岛幽平和圣边琉璃主演的电影，街上的行人们纷纷效仿电影中的角色用起了公文包。而就在此时池袋街头屡次出现了遮挡人们视线的沙尘暴，以及抢夺公文包的强盗。另一方面，塞尔提则屡次接到了投递公文包的委托，于是接连发生的事件将帝人等人再次卷入了漩涡之中。本作的剧情为完全原创，整个剧情由章节形式贯穿，并采用了根据章节不同而更换操作角色的“Relay系统”。玩家需要操作角色在池袋的街头收集情报和道具，以此推动剧情的发展。在每章开头的聊天画面中，玩家可以确认需要执行的任务和可拾取的道具。在探索时与街头的角色对话还可以加深角色之间的关系，并触发特别的剧情事件。（文：库玛）



▲故事依旧发生在粉丝们熟悉的池袋。



▲3D建模让玩家可以从360度无死角地观察角色。



▲动画第一季中出现的角色都会在本作中悉数登场。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

实在是抵挡不住诱惑，借了朋友的PS4来玩次世代的《GTA5》，再一次被Rockstar的技术实力所震撼。夜晚下雨之后开着车在街道上狂飙，地面的霓虹灯反光看起来超级真实，并且以主视角来进行游戏的感觉也较为自然，就像是真的在玩FPS样，没有太多的违和感，R星快点出新的资料篇吧。

游戏一品轩



推荐给　美式漫画的粉丝・动作游戏爱好者

3DS 光盘战争 复仇者联盟 终极英雄

ディスク・ウォーズ：アベンジャーズ アルティメットヒーローズ

BNGI	ACT	日版

本作是一款以2014年初，迪士尼与东映合作的电视动画版《复仇者联盟》为基础改编的作品。而是受限于3DS的机能，本作的画面效果稍显逊色，好在对于角色外形的整体还原还算不错。在游戏的故事模式中，会以AVG的形式来推进剧情，而战斗作为游戏的重头戏，则会穿插在其中。玩家操纵的英雄都有通常和特殊两种攻击方式，当画面左下方的能量槽积满后还可以释放炫酷的必杀技。总体来说钢铁侠、蜘蛛侠等角色的打击感还不错，但本作针对3D视角似乎并没有做较深入的优化，不时会出现视线死角。初次接触游戏或上手较慢的玩家，可以选择在自由模式中与电脑进行针对性训练。本作的生存模式颇具挑战性，可以选择自己喜欢的三个角色组成一支队伍，迎接一波又一波的敌人。此外，游戏还专门针对粉丝设置了一个画廊模式，玩家可以在其中了解到各位超级英雄的详细信息并欣赏插画。



▲使用技能给予敌人致命一击。

推荐给　系列粉丝玩家・动作游戏爱好者

3DS 索尼克 爆破 碎裂水晶

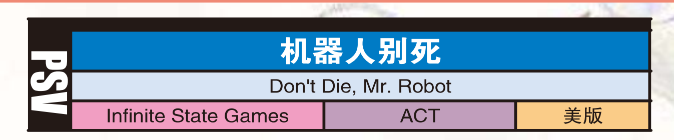
ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー

SEGA	ACT	日版

本作的美版早在11月11日就与玩家们见面，而日版也在近日推出。在本作中，玩家为了拯救被掳走的艾米，和小伙伴们一起踏上冒险的旅程。本作采用的是全3D画面，但玩法还是传统的2D横版卷轴方式。游戏保持了一贯的快节奏，并且关卡中可以实时切换各个角色。每个角色都有自己的特殊技能，所以关卡中有不少谜题都需要他们相互配合来解开，比如塔尔斯可以利用自己的飞行能力跨过岩浆、火山等危险区域；纳克鲁斯则能使用爪子挖出地道。此外，主角索尼克也新增了“空中冲刺”这一新技能，在起跳之后可以控制索尼克往各个方向进行冲刺，并能接续攻击招式，在高速状态下视觉效果非常炫酷。本作保留了“《索尼克》系列”的精髓，同却缺少让人惊喜的新要素。



推荐给 喜欢高难度游戏的玩家・对操作自信的玩家



相信不少玩家都玩过《是男人就坚持20秒》这款简单却很容易把人逼疯的游戏，而本作也是这样一款较为折磨人的PSN小品作。本作的画面偏向于卡通风格，玩家化身为一个小机器人，每关开始都会被一个夹子带到屏幕中间，然后画面四周会陆续出现导弹、激光等武器，玩家必须灵巧地躲过攻击，在本来就很小的关卡区域内谋求一块小小的生存空间。导弹、激光这种直来直去的武器还算好应付，后期不断改变行动路线的蠕虫才是真正的杀手，对玩家的操作要求不是一般地高。为了提高难度，这么变态的躲避游戏中居然还设置了不少水果收集元素，好处是在吃到苹果、香蕉等水果后，在小范围内会有短暂的无敌时间，并且越是危险获得的分数也越高。本作的玩法非常简单，但是难度的确让人生畏，喜欢挑战的玩家不妨一试。

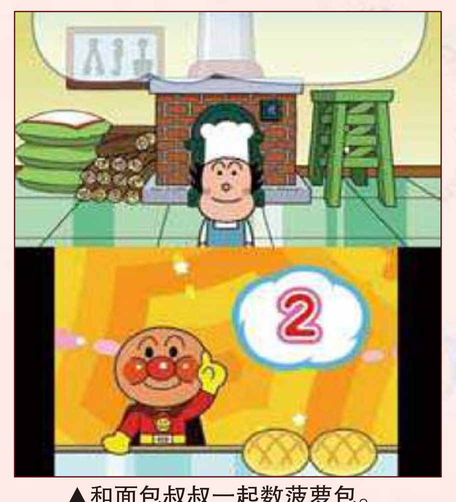


▲后期关卡看起来好混乱。

推荐给 家里有小孩的玩家・面包超人的粉丝

3DS	面包超人的快乐训练		
	アンパンマンとタッチでわくわくトレ−ニング		
	BNGI	ETC	日版

《面包超人》是一档面向低龄儿童的节目，从1988年开始已经播放超过1000集。本作是以《面包超人》为主题改编的一款教育类游戏。游戏的画面继承了动画版的风格，场景和角色都看起来非常亲切。确切来说，本作是一款小游戏合集，所包含的几十款小游戏都是为了锻炼小朋友的认知能力。最初面包师傅会让玩家帮他做数甜瓜、数面包等简单任务，随着游戏的深入，还会有剪纸、搓面等需要利用到触屏的互动游戏，但整体来说难度都不算高。比较有意思的是游戏中的对话都很生动活泼，即使看不懂文字，角色们夸张搞笑的演出也很能吸引住小朋友们的注意力。此外，游戏中还给家长提供了游戏时限的设定，时间到之后面包超人会很可爱地跟你告别，甚是亲切。



▲和面包叔叔一起数菠萝包。

推荐给 育成类游戏爱好者・喜欢可爱角色的玩家

3DS	角落玩偶生活 这里是安乐窝		
	すみっコぐらし ここがおちつくんです		
	Nippon Columbia	ETC	日版

"角落玩偶"是San-X公司的原创卡通角色，这是一群可爱又害羞的小动物。本作是该系列角色的首次游戏化。画面采用了卡通渲染技术，圆嘟嘟的动物看起来格外可爱。最开始可以养的小动物只有一个，玩家可以帮它布置房间、按摩身体、喂食等，这些都需要玩家通过触屏来操作。而随着满意度的提升，玩家所养育的小动物还会把新的小伙伴带来家里，慢慢的，玩家的房间会变得越来越热闹。除了育成要素，本作还有不少有趣的内容，玩家可以把小动物们带到户外，有机会触发收集金币、走迷宫等小游戏，而所有玩家与小动物之间的互动也会被记录在研究日记上，方便随时查看。此外，本作还可以使用角落生物专属的相框进行自拍，卖萌指数瞬间提升。





3DS/PSV | ACT | 动作・一骑当千

战国无双 编年史 3

战国无双 Chronicle 3

Koei Tecmo Games | 日版 | 2014年12月4日

1人 | 6264日元（3DS版）/7344日元（PSV版）| 对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信/PSV TV



从3DS起家的“《战国无双 编年史》系列”一直强调对战场的调度控制，以及对角色和战技的合理运用。系列第3作此番同时登陆两大掌机平台，除了加入《战国无双4》的新操作外，通过与无双武将们的交流加深羁绊，从而开拓出假想的历史也是一大卖点。由于测试本作的战场任务和秘武条件需要耗费大量的时间，本辑只能先以“特快”的形式带来系统部分和战历拼图的介绍，“无双演武”和“练武馆”的任务攻略以及秘藏武器的打法将在下辑的“研究中心”上一并补完，还请读者们见谅。

模式介绍



无双演武：即传统的剧情模式，玩家以自创主人公的身分投身于战国时代，与武将们展开交流，体验不同的战役。

练武馆：在限定时间内不断完成任务，目标是获得更高的点数，从而换取奖励。点数还对应网络排行榜。

战国通信：查看官方配信的“战国通信”并获取奖励，PSV版需在PSN商店免费下载，3DS版为无意识通信下载。

宝物库：查看玩家的游戏记录，此外还可查询战历拼图、任务一览、事件鉴赏、CG画像鉴赏、BGM鉴赏以及成长一览。

战国事典：查看游戏中登场的无双武将、一般武将和战场解说。

各种设定：进行环境、声音、操作设定，储存、读取存档，以及令中断存档无效化。







战场画面



编号	内容
1	敌将名字及体力情报
2	当前连击数
3	战技发动图标
4	当前操作武将情报
5	同行的武将情报
6	敌我双方的士气&战场地图
7	当前发生的任务情报
8	总击破数
9	无双极意发动提示
A	体力槽
B	无双槽
C	战技槽
D	练技槽

战场任务

通过不断发生的战场任务推进流程是"《战国无双》系列"的特色，完成任务能让战局向对我方有利的方向发展。本作中的任务分为通常任务和EX任务，不再像系列前两作那样有"达成条件"和"奖励条件"之分。前者可以看做推进关卡流程的主线任务；后者与《Z54》的BONUS任务类似，并非必须完成的，达成后可以获得武器素材、装备道具或金钱奖励。EX任务往往有一定的触发条件，如到达某个区域、接近特定敌人等，本作中甚至还追加了"武将友好度达到一定程度"的隐藏条件，因此想要达成"全关卡全任务"也更加困难。根据战斗中完成的任务数量，过关时还会得到额外的勋功奖励。

士气强化

显示在右上方的敌我双方士气槽是此消彼长的，敌军的士气还分为三段式。当玩家完成任务、击破敌将时就能令敌军的士气槽下降，反之，当任务失败、敌方援军到来时，敌军的士气则会升高。在地图上有一些红色的区域，分为浅红色和深红色两种，敌人处在这些区域时能力会得到强化，深红色的区域中更是有二级强化效果，有强化效果的敌将、尤其是无双武将非常难缠。通常情况下要求玩家稳步完成战场任务，令敌军士气槽下降一段，就能令强化区域的效果下降甚至完全消失，从而把战线逐步推进。但是有时会遇到必须顶着强化效果与敌将硬拼的情况，本作中即使把对方引出士气强化区域，有些"机智"的敌将也会很快跑回去，因此更有效的战术还是用"降低士气"效果类的战技，在短时间内减弱或消除强化效果，从而速杀敌人。

基本操作

以下是本作的默认按键设置（デフォルト）。在"各种设定"→"操作设定"→"ボタン设定"中选择"カスタム"可以调整L、R以及△、○、□、×键的功能，但方向键无法更改，因此想在跑动时直接上马只能用"C手"的姿势来操作。

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
方向键↑	叫马/（按住）直接上马
方向键↓	地图显示切换大小
方向键←	发动战技
方向键→	方针设定
□	通常攻击
△	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
○	无双奥义/（按住）积蓄无双槽
×	影技/跳跃/受身/上下马
R	特殊技
L	防御/受身/（按住配合×键）垫步
Select	—
Start	调出菜单
触摸屏正中央	锁定目标
触摸屏左侧图标	发动战技
触摸屏左侧头像	切换操作角色
触摸屏右上角	方针设定
触摸屏右下角	无双极意
L2/R2（注）	切换操作角色
L3（注）	锁定目标
R3（注）	无双极意

注：PSV TV连接PS3手柄后的替换操作。

方针设定

“《编年史》系列”允许玩家选择4名武将出战，瞬息万变的战场要求几名角色通力协作才能化解险情。首次游玩的关卡可选角色、出战位置固定，再次游玩时就可以在已加入的无双武将中自由选择、调整位置了（仅少数关卡因剧情需要对角色有所限制）。在战斗中调出菜单选择“方针设定”、按方向键→、或是直接点击触摸屏右上角的地图区域，都能对同行的武将下达指示。本作中只有“进军”和“待机”两种指令，通过△键切换。以“进军”指令选定敌将，AI同伴在击破目标后，会主动向附近的敌人移动；而选择“待机”指令在击破目标时，AI只会在玩家设置的地点停留待命。

战技发动



“战技”是“《编年史》系列”特有的系统，每名角色初始都只会1种战技，随着勋功的积累，在阶级提升到20、40、60、80时还会各习得1种新的战技，最多5种。在快节奏的战斗中，战技是达成战场任务的关键，尤其在高难度下更是必不可少的，比如“绝阵”能有效提高NPC的存活率，“乱舞”能快速提升连击数，“恐慌”则是降低敌方士气、强杀敌将的有效手段。

注意，3代中的战技系统有三大改变——①每名角色上场前可以在“身支度”中切换想要携带的战技，即战斗中每人只能发动其中1种，不再像前两作那样能在已学会的战技中自由选择，而且这一代也不再有特殊角色组合才能发动的协力战技了；②战技槽与练技槽彻底区分开，橙色圆球状的战技槽随着时间的经过自动积蓄，攒满后便能通过按方向键←、或是直接点击触摸屏左侧的战技图标选择发动；③战技不再有消耗槽的多与少之分，发动时都会清空所有战技槽，但不同技能有冷却时间的长短之分，越是强力的技能，发动后的冷却时间也越久。下面是本作中所有战技的效果。

战技	冷却时间	效果
猛攻	☆	30秒内攻击力上升
奋迅	☆☆☆☆	30秒内攻击力大幅上升
鬼神	☆☆☆☆☆	30秒内攻击力急剧上升
鼓舞	☆☆	60秒内我方全军的攻击力上升
连舞	☆	30秒内连击数增加量上升
乱舞	☆☆☆	30秒内连击数增加量大幅上升
狙击	☆☆	30秒内弓矢和铳弹的攻击附加修罗属性
削弹	☆☆	30秒内射击和冲击波的攻击附加修罗属性
一闪	☆☆☆	30秒内攻击附加最高等级的修罗属性
风雷	☆☆☆	30秒内攻击附加最高等级的闪光和烈空属性
地流	☆	30秒内属性攻击强化
天流	☆☆☆	30秒内属性攻击大幅强化
炸裂	☆☆☆☆	30秒内攻击命中时必定令敌人硬直
粉碎	☆☆☆☆	30秒内敌方的防御无效
无双	☆☆☆☆☆	30秒内属性攻击强化，敌方的防御无效，攻击命中时必定令敌人硬直
坚守	☆	30秒内防御力上升
忍耐	☆☆	30秒内防御力大幅上升
坚阵	☆	60秒内我方全军的防御力上升
绝阵	☆☆☆	60秒内我方全军的防御力大幅上升
波断	☆	30秒内不会受到弓矢和铳弹的伤害
铁壁	☆☆	15秒内不会受到攻击的伤害
无敌	☆☆☆☆	30秒内不会受到攻击的伤害
金刚	☆☆☆☆	30秒内受到攻击不会硬直
根性	☆☆☆	30秒内体力不会降为0
不屈	☆☆☆	30秒内我方不会败走
灭流	☆	30秒内受到属性攻击的伤害减少
不败	☆☆☆☆☆	30秒内不会受到攻击的伤害，也不会硬直
回复	☆	回复体力槽
全快	☆☆☆☆	回复全部体力槽
果敢	☆	回复1条无双槽
苛烈	☆☆☆☆	回复2条无双槽
激昂	☆☆☆☆☆	回复全部无双槽
开眼	☆	回复1格练技槽
觉醒	☆☆☆☆	回复2格练技槽
加护	☆☆☆	30秒内持续回复体力槽
斗志	☆☆☆	30秒内持续回复无双槽
祝福	☆☆☆☆☆	全角色的体力槽全回复
友情	☆☆☆☆☆	全角色的无双槽全回复
天惠	☆☆☆☆☆	全角色的体力槽和无双槽全回复
献身	☆☆	体力减少，回复自身以外角色的体力
共鸣	☆	60秒内取得回复道具时，自身以外角色也会得到回复
复活	☆☆☆☆	回复我方全军的体力槽
俊足	☆	30秒内移动速度上升
神速	☆	60秒内我方的进军速度上升
立身	☆☆☆☆	60秒内击破敌人时获得的勋功增加（练武馆为获得的点数增加）
畏怖	☆☆	30秒内敌方全军的能力减少
震撼	☆☆☆	30秒内敌方全军的能力大幅减少
混乱	☆☆	30秒内敌方的士气减少
恐慌	☆☆☆	30秒内敌方的士气大幅减少
威压	☆☆☆☆	令周围的敌人胆怯气绝
梦幻	☆☆☆☆	令周围的敌人胆怯气绝，30秒内敌方的士气减少
觉悟	☆☆☆	减少自身体力，对周围的敌人造成伤害
霸气	☆☆☆☆☆	对周围的敌人造成伤害
神闪	☆	60秒内我方全军的神速攻击威力上升且不会被敌将弹开
搏取	☆	30秒内周围容易取得周围的道具
夜叉	☆☆	30秒内攻击能夺取攻击目标的体力回复自身
虚空	☆☆☆	30秒内攻击附加修罗属性，且能夺取攻击目标的体力回复自身

进阶操作

动作类型

本作的其他操作都沿袭自《Z54》，无双武将按照各自的特色分为4种类动作类型——通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型和特殊技型。随着等级的提升，角色会逐渐开放新动作，不同类型角色的出招表也有所差异，比如通常攻击型的□键连打最多可输入12下，蓄力攻击型的C攻击可衍生出3段，神速攻击型的△键连打最多可输入8下，而特殊技型则可以用R键配合□/△键发动两种截然不同的特技。具体出招请参看附图。自创主人公可以自由选择武器，因此动作类型也会根据所选武器的不同而有所改变。

通常攻击	□→□→□→□→□→□→□→□→□→□→□→□
蓄力攻击	△ △ △ △ △ △ △ △
神速攻击	△→△→△→△→△→△
	□ □ □ □ □
特殊技	R

■通常攻击型

通常攻击	□→□→□→□→□→□→□→□
蓄力攻击	△ △ △ △
	↓ ↓ ↓ ↓
	△ △ △ △
	↓ ↓ ↓ ↓
	△ △ △ △
神速攻击	△→△→△→△→△→△
	□ □ □ □ □
特殊技	R

■蓄力攻击型

通常攻击	□→□→□→□→□→□→□→□
蓄力攻击	△ △ △ △
	↓ ↓ ↓
	△ △ △
神速攻击	△→△→△→△→△→△→△→△
	□ □ □ □ □ □ □
特殊技	R

■神速攻击型

通常攻击	□→□→□→□→□→□→□→□
蓄力攻击	△ △ △ △
	↓ ↓ ↓ ↓
	△ △ △ △
神速攻击	△→△→△→△→△→△
	□ □ □ □ □
特殊技	R→□→□
	R→△→△

■特殊技型

蓄力攻击

在□键起手的通常攻击特定阶段，插入△键派生出纷繁的招式是“《无双》系列”传统的C攻击系统。在第×下输入△键就称为“C×”，比如□□△为C3，相信玩家们都很熟悉了。由于《Z54》在动作方面带来的革新，C1不复存在，取而代之的是神速攻击。C6～C9是通常攻击型角色特有的；神速攻击型、特殊技型角色的C攻击可以衍生出二段，诸如C2-2、C3-2；蓄力攻击型的角色C2～C5则可以派生出三段攻击。根据角色自身的特点和△键切入时间的不同，招式的特性也各有区别，诸如单体强力攻击、范围型攻击或是附带固定属性攻击等，需要玩家自行摸索掌握。

影技

《Z53》加入的影技系统、《Z53E》引入的影技回避系统，发动时都需要消耗1格蓝色的练技槽。平时对敌人造成伤害就能积蓄该槽，连击数越高、练技槽增加得越快。此外，发动战技“开眼”、“觉醒”也可以直接回复该槽。在进攻时，如果招式被对方连续防御，可以在攻击命中的瞬间按×键发动影技，从而破防对敌人造成伤害，另外当敌将被打飞时，发动影技可以凭借取消出招硬直的特性，对其继续展开追击；防御方面，受到敌人攻击时按×键发动影技回避，可以向后移动一小段距离从而躲开对方的连续攻击，相比受身安全性更高，是高难度下保命所必须掌握的技巧。

神速攻击



《Z54》新增的神速攻击系统以△键起手，在特定阶段插入□键可以派生出不同的动作作为收招。类似蓄力攻击，在神速攻击中途第×下输入□键可称为“S×”，比如△△□为S3。神速攻击型角色最多可以达到S8，而其他三种类型只有S6。神速攻击的特点是发招速度快、判定范围广、且带有一段较长的位移，即使是本身动作较慢的力量型角色，有了神速攻击辅助同样可以打得行云流水。在通常情况下面对大批杂兵时，神速攻击的杀敌效率最高，而且无双槽和练技槽的积蓄速度也很快。但是这个系统并非万能，神速攻击在正面撞上敌将时会被格挡发生弹刀，从而令自己陷入巨大的硬直状态，非常不利。在敌人的二级士气强化区域里，神速攻击对付杂兵也不再奏效，因此玩家要根据战局选择合适的招式对付不同的敌人，猛攻敌将时还是以蓄力攻击配合影技更为有效。

杀阵



《Z54》取消了系列玩家熟悉的拼刀，并对杀阵的发动进行了调整。当敌方头上出现△键提示时，准确按下就能发动杀阵，以一段特殊的演出对其造成巨大伤害。触发杀阵的方法主要有以下几种：①敌将在体力较低的情况下陷入气绝状态，此时以杀阵命中可以直接毙命；②敌人攻击命中的瞬间按L键成功发动即时防御，对方会有一个后仰的巨大硬直，同样可以按键发动，正对敌将按住L键、配合摇杆和×键用垫步吸引对方攻击，能有很高的几率创造出发动杀阵的机会；③部分角色的R键特殊技，如佐佐木小次郎、柳生宗矩的架构技，立花宗茂、片仓小十郎的防御技，成功后也可以发动杀阵。因此，气绝几率较高的C3和带有“金刚”属性的武器，都能大幅提高杀阵的发动几率。






无双极意



同样沿袭自《Z54》的系统，当角色攒满5格练技槽时，PSV屏幕的右下角会出现黄色的光圈提示，触摸即可发动“无双极意”。在发动中练技槽会徐徐减少，直到全部清空前，玩家操纵的角色全身无敌，攻击速度和范围都会大幅强化，并且招式带有角色自身的得意属性。在无双极意效果中按○键还可以发动最强的“无双奥义・皆传”，但无论是否还有残余的练技槽，动作结束后都会彻底清空并解除无双极意效果。

无双奥义



平时角色在攻击敌人或是受到伤害时，都会自动积蓄红色的无双槽，在不满1条的情况下按住○键也可以主动积蓄。此外，在战场上获得道具“般若汤”，发动战技“果敢”、“苛烈”也都能回复该槽。角色初期都只有1条无双槽，随着等级的提高最多可增加到3条。在攒满1条的前提下按○键就可以发动爽快的必杀技（不需要一直按住），具体分为以下4种。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：濒死状态发动的无双，自带红莲属性。

无双最终奥义：即协力奥义，我方两名角色相邻、身上出现红色的电流效果时发动，威力更大、且带有回复体力的效果。

无双奥义・皆传：在无双极意状态下发动的最强无双，需清空所有练技槽。

特殊技

特殊技系统从《Z52》开始引入一直延续至今，具体效果因人而异，特殊技型的角色还可按R键配合□或△键发动两招不同的技能。由于部分角色如井伊直虎、竹中半兵卫的动作类型都归到了神速攻击型，特殊技也削减至一种。自创主人公在更换武器时，特殊技也会发生相应的改变，具体效果参看下表。

角色	特殊技
真田幸村	蓄力后发动强力的突进攻击，接在C攻击后发动可缩短蓄力时间
前田庆次	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标攻击力下降
织田信长	□：提升武器的攻击力
	△：展开妖气防御障壁
明智光秀	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
石川五右卫门	击倒敌人时容易掉落金钱
上杉谦信	获得毗沙门天的加护，攻击力上升、攻击范围扩大
阿市	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复
阿国	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
女忍者	隐藏身形、提升攻击力
杂贺孙市	用步枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
武田信玄	□：抓起敌人进行投掷，被投掷的目标气绝
	△：提升自身的能力值
伊达政宗	用手枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动



角色	特殊技
浓姬	□：在地面设置触爆型炸弹
	△：令周围的异性气绝并吸收无双槽
服部半藏	放出分身展开连携攻击
森兰丸	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
丰臣秀吉	击倒敌人时容易掉落金钱
今川义元	躺在地上装死回复无双槽
本多忠胜	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
稻姬	□：用弓箭进行连射，按住按键可配合摇杆移动
	△：攻击时发射的弓箭数量增多
德川家康	用大炮进行连射，按住按键可配合摇杆移动
石田三成	□：在地面设置触爆型陷阱
	△：展开旋风防御障壁
浅井长政	至少有1条无双槽时，所有的攻击都附带烈空属性
岛左近	□：发动大范围的属性攻击，分为红莲、闪光、冻牙3种属性
	△：发动援护射击
岛津义弘	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人
立花阇千代	提升武器的攻击力
直江兼续	□：展开护符防御障壁
	△：制造令敌人行动迟缓的结界
宁宁	放出分身展开连续攻击
风魔小太郎	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标防御力下降
宫本武藏	自报姓名回复无双槽
前田利家	攻击时发生风刃
长宗我部元亲	释放受到音波攻击就会爆裂的方块
加拉夏	□：发动魔法攻击，分为红莲、冻牙和激光3种
	△：展开魔法防御障壁，攻击命中时有一定几率吸血
佐佐木小次郎	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
柴田胜家	攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力后发动强力的旋转攻击，接在C攻击后发动可缩短蓄力时间
黑田官兵卫	□：增加妖气之球的数量
	△：制造吸收无双槽的结界
立花宗茂	强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
甲斐姬	自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	投掷烟幕弹，在烟幕区域中所有的攻击都附带红莲属性
竹中半兵卫	飞在空中，可进行高速移动
毛利元就	□：改变攻击时发射的箭矢性能
	△：发射令敌人能力下降的箭矢
绫御前	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复
福岛正则	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升
藤堂高虎	至少有1条无双槽时，所有的攻击都附带冻牙属性
井伊直虎	攻击力上升、攻击范围扩大
柳生宗矩	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
真田信之	无双槽和练技槽的量发生交换（无双极意中也可发动）
大谷吉继	在空中设置触爆型陷阱
松永久秀	□：制造令敌人行动迟缓的结界
	△：用炸弹自爆将敌人卷入爆炸中（自己也会损耗体力）
片仓小十郎	□：改变攻击时发射的子弹性能
	△：强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直
小早川隆景	提升自身与同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
小少将	自身周围发出光柱攻击敌人
岛津丰久	攻击力上升，但防御力下降
早川殿	□：提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
	△：强化毬攻击类招式
自创・刀	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
自创・枪	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
自创・薙刀	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
自创・大太刀	提升武器的攻击力
自创・双剑	至少有1条无双槽时，所有的攻击都附带红莲和冻牙属性

城下町投资



在无双演武或练武馆模式按□键可进入城下町，初期这里有三种功能型设施，花钱进行投资还能令设施的功能不断追加完善，商品和服务价格也会有所下调，设施的最大等级皆为Lv.10。因此建议前期不要急着花钱改造武器、召开茶会，而是把资金全部积攒起来用于投资，把设施都提升到最大等级后再慢慢使用。

下载更新补丁后（PSV版为1.01），城下町会追加新设施——训练所，没有投资和等级的概念。训练所里允许玩家自由设置4名角色，他们不出阵也能按照战斗中获得的勋功比例自动获取一定的勋功，相当于挂机分享经验、自动练级。由于本作所有武将在加入时等级都固定为5，而战历拼图要求全员等级超过50级，不少战技更是要80级才能练出，建议玩家们在拿到游戏后优先更新补丁。

杂货屋

“よろず屋”的功能比较多，具体分为以下几种。

身支度： 对当前队伍的4名角色进行整备，包括武器、道具、战技、军马都可以调整，嫌麻烦还可以直接选择“自动装备”交给系统处理。本作增加了道具锁定功能，在装备好道具后按□键就能锁定，当其他角色选择自动装备时，已锁定的道具就不会转移到别人身上了。

主人公设定： 更改自创主人公的性别、名字、容貌、体型、防具、武器、声音等。肖像、家纹和奥义文字还可以通过“画像登录”功能，从PSV里的图片中进行选择处理。

素材珠购入/交换：花钱购入素材珠用于强化武器，赤、黄、绿、青、紫分别对应本作的5种属性。下级素材珠之间可以交换，每10个下级珠还能换成1个同颜色的上级珠。投资满级后还有一定几率出现稀有的纯白珠。

防具购入：购入自创主人公所能穿着的防具，新防具款式会随着玩家战历拼图的完成度逐步解锁。

无双武将衣装变更：购买了本作的DLC服装，就可以在此对无双武将进行换装。值得一提的是，《Z54》的服装、编辑部件和军马类DLC皆能与本作通用（但需要在PS商店重新下载一次），算是少有的良心。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	可购入赤珠，100两/个
Lv2	500两	可购入黄珠，购入价格下调95两/个
Lv3	1000两	可购入绿珠
Lv4	1500两	可购入青珠，购入价格下调90两/个
Lv5	2000两	可购入紫珠
Lv6	2500两	可购入真红珠，购入价格下调85两/个、850两/个
Lv7	3000两	可购入萌黄珠
Lv8	3500两	可购入深绿珠，购入价格下调80两/个、800两/个
Lv9	5000两	可购入群青珠
Lv10	6500两	可购入紫绀珠，有一定几率出现纯白珠陈列

锻冶屋

用于对武器进行各种强化，包括解放空属性槽、从而追加新的属性，强化武器的附加能力效果，以及对武器追加技能。具体在后文“武器强化”部分详述。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	可进行武器强化·技能付与
Lv2	500两	可进行武器进化RANK2
Lv3	1000两	可进行武器强化·能力强化
Lv4	1500两	武器强化·技能付与的技能种类追加，能力强化价格下调
Lv5	2000两	可进行武器进化RANK3，能力强化价格下调
Lv6	2500两	武器强化·技能付与的技能种类追加，能力强化价格下调
Lv7	3000两	可进行武器强化·属性解放，能力强化的价格下调
Lv8	3500两	可进行突破武器限界的武器进化，能力强化的价格下调
Lv9	5000两	可进行武器强化·属性消除，能力强化的价格下调
Lv10	6500两	可进行武器强化·能力消除，能力强化的价格下调

茶室

邀请武将召开茶会提升友好度，茶会分为梅、竹、松3种，受邀人数、提升效果和所需价格都各有差异。友好度满足一定条件后，就可以选择“イベント”观看特殊事件，这也是开启假想路线的关键。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	茶会·梅（500两/1人）
Lv2	500两	茶会·梅（1000两/2人）
Lv3	1000两	茶会·竹（2500两/2人）
Lv4	1500两	茶会·松（4000两/2人）、茶会·竹（2500两/3人）、茶会·梅（1000两/3人）
Lv5	2000两	茶会·松（4000两/3人）
Lv6	2500两	茶会·竹（2500两/4人）、茶会·梅（1000两/4人）
Lv7	3000两	茶会·松（4000两/4人）、茶会·竹（2500两/5人）、茶会·梅（1000两/5人）
Lv8	3500两	茶会·竹（2500两/6人）、茶会·梅（1000两/6人）
Lv9	5000两	茶会·松（4000两/5人）、茶会·竹（2500两/7人）、茶会·梅（1000两/7人）
Lv10	6500两	茶会·松（4000两/6人）、茶会·竹（2500两/8人）、茶会·梅（1000两/8人）

角色育成

战斗中获得的勋功（EXP），能够让角色的阶级（LV）提升，从而令各项能力得到成长，并开放新的出招动作。当角色的阶级成长至上限99级，再积蓄经验值虽然不会升级，但各项能力依旧可以突破限界继续成长。

体力：即HP，角色所能承受的伤害量。

无双：最多可拥有3条无双槽（20、40级时追加）。

攻击：影响对敌人造成的伤害。

防御：影响被敌人攻击时所受的伤害。

敏捷：影响移动速度的快慢。

马术：影响骑马作战时的攻击和防御。



装备道具

除了前面介绍的6项基本能力外，角色还有攻击范围、间接攻击、练技增加、无双增加、运气这些隐藏能力，虽然不会随着升级提升，但可以通过装备道具进行强化。道具名称后面的“スロット”表示其适用于哪一个装备栏，每名角色随着阶级的升高最多能开放5个装备栏。部分道具除了有能力上的数值加成外，还附带技能效果，具体如右表。

技能	效果
真髓	无双极意状态下攻击威力提升
不动	受到攻击不容易硬直
再临	体力耗尽后可以复活一次
秘技	使用影技时一定几率不消耗练技槽
药活	回复体力时的回复量提升
灵验	战技的效果时间延长
背水	濒死时攻击力、防御力提升
灭流	敌方的属性效果减轻
骑神	骑乘状态下练技槽徐徐回复
瞬跃	垫步后有一定的无敌时间
红莲	武器附加的红莲属性效果强化
闪光	武器附加的闪光属性效果强化
烈空	武器附加的烈空属性效果强化
冻牙	武器附加的冻牙属性效果强化
金刚	武器附加的金刚属性效果强化
修罗	武器附加的修罗属性效果强化

友好度与事件



友好度是“《编年史》系列”的一个特色，表明自创主人公与无双武将之间的关系，从低到高分为面识、良好、信赖、亲密4个等级。提升友好度的方法有：①触发相关对话事件；②在事件中选择恰当的对话选项；③一起参加战斗；④邀请参加茶会。武将的友好度提升后，则主要对以下几方面有影响：①开放新的对话事件，进而解锁假想剧本；②触发关卡中的特定EX任务；③友好度“良好”以上武将就会加入，能在所有关卡选用；④友好度“信赖”以上，自创主人公就能使用该武将的武器模组（风魔小太郎除外）。

本作的对话事件分为战前、战后事件以及茶会事件，出现对话分支时选择正确的选项，无双武将的头像边就会出现↑箭头表示友好度上升。本作中无论哪种事件都可以反复观赏，但提升友好度的选项仅初次对话时有效，不能像前两作那样通过对话反复刷好感了。不过由于新增的茶会设施可以与多名武将快速累积友好度，因此只要资金充裕，刷好感比以往容易不少，建议优先提升解锁假想剧本所必须的角色。

武器锻造



❶	名称
❷	等级（Lv）&锻炼槽
❸	基础攻击力
❹	星级（Rank）
❺	附加能力
❻	属性
❼	技能

武器方面是本作变更较大的系统，每名角色初期就有5把基础武器，除了属性不同外，其余能力全部一致，各项目如左图所示。当一名角色拥有三把2星级武器、或两把3星级武器时，系统就会自动配给修罗属性的基础武器。系列传统的秘藏武器每名角色皆有两把，第一秘武依旧是传统的打法，需要在关卡中满足特定条件并击破输送兵才能得到。在已获得第一秘武的前提下，就可以到练武馆的交换所直接用2万点数兑换第二秘武了。

武器的强化分为战后强化和锻冶屋强化，后文分别进行说明。

战后强化

在战斗中打破宝箱、击倒敌将或是完成EX任务，都有机会得到灰白色的“桐箱”，过关结算画面时就能随机得到各种属性的武器素材，用于直接强化对应属性的武器，用不着的素材可按△键卖掉。

提升攻击力：每攒满1条锻炼槽就能升1级，进而提升武器的基础攻击力。

追加能力：武器有空的能力栏，素材有不带“+”号的能力时，该能力就可以附加到武器上。包括提升体力、无双、攻击、防御、敏捷、马术、攻击范围、间接攻击、练技增加、无双增加、运气。

强化能力：武器已有某种附加能力，素材同样有该能力且带“+”号，就可以提升武器的附加能力效果，附加能力后的数字越大效果越好。但是素材上带“+”号的能力只能用于强化，不能用于追加。

强化属性：素材的属性带“+”号，可以令武器的属性等级提升1级，但不会增加锻炼槽。武器有空属性栏的情况下，也可以用属性带“+”号的素材追加新属性。



武器属性

角色在战斗中攒满1条以上无双槽的情况下，就有一定几率发动武器上的属性，具体效果参看下表。

属性	效果
红莲	敌人在一定时间内被火炎包围，持续受到无视防御力的伤害
闪光	向周围放电，对广范围的敌人造成伤害，连击数飞速增长
烈空	攻击时无视敌方的防御造成一定的追加伤害
冻牙	有一定几率冻住敌人，令其无法行动且防御力下降
金刚	攻击时令敌方气绝并造成追加伤害
修罗	有一定几率直接击倒敌兵，或根据敌将的残余体力按比例造成伤害

锻冶强化



锻冶屋的强化功能随着投资等级的提高逐渐开启，价格也会有所下调。强化武器需要用到大量的素材珠和金钱，但高自由度的强化系统也能让玩家打造出比秘藏武器还强的神兵利器！

武器进化：锻炼槽已攒满的武器可利用素材珠发生进化，提高星级的同时外观也会发生改变，并获得更广阔的成长空间。1☆武器的等级上限为20、能力4栏、技能1格；2☆武器的等级上限为50、能力5栏、技能2格；3☆武器的等级上限为99、能力6栏、技能3格。

武器强化·属性解放：花钱扩充1个属性槽，或是消除已附加的属性。每把武器允许同时带有两种属性，属性的等级上限为5。

武器强化·能力强化：花钱提高武器上已有的附加能力等级，但不能追加新的能力。按△键则可以消除已经附加的能力，从而空出1格能力栏。

武器强化·技能付与：为武器附加特殊技能，所需的素材珠和金钱因技能种类而异，每把武器最多附加3种技能，具体效果请参看后文列表。



附加技能

技能	效果	金钱	所需素材
勇猛	对敌将的伤害增加	400两	赤珠×5
神击	无双奥义的威力上升	400两	真红珠×1
破天	对浮空敌人的伤害增加	400两	赤珠×3
迅闪	神速攻击的威力上升，不会被敌将弹开	900两	赤珠×5、青珠×5
乱击	攻击力随着连击数的提升而增加	1500两	赤珠×3、青珠×3、真红珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1、纯白珠×1
明镜	无双极意的效果时间延长	900两	赤珠×3、绿珠×3、紫珠×3、真红珠×1、深绿珠×1、紫绀珠×1
虎乱	能直接发动无双秘奥义	1500两	黄珠×3、青珠×3、真红珠×2、深绿珠×3、紫绀珠×2、纯白珠×1
破灭	受到敌方射击、冲击波的伤害减轻	400两	绿珠×5
不拔	濒死时练技槽徐徐回复	400两	紫珠×3、深绿珠×1
锋矢	濒死时移动速度、攻击速度上升	900两	赤珠×3、青珠×3、深绿珠×1
斗志	受到敌人攻击时无双槽的回复量增加	900两	赤珠×3、深绿珠×1
斗魂	受到敌人攻击时练技槽的回复量增加	900两	紫珠×3、深绿珠×1
破竹	每击破100人体力槽回复一定量	400两	黄珠×3、紫珠×5、深绿珠×1
快进	每击破100人无双槽回复一定量	900两	黄珠×3、紫珠×5、真红珠×1
阿吽	每击破100人练技槽回复一定量	900两	黄珠×3、紫珠×5、群青珠×1
快刀	每击破500人攻击力上升	1500两	真红珠×3、紫绀珠×1、纯白珠×1
刚强	每击破500人防御力上升	1500两	深绿珠×3、紫绀珠×1、纯白珠×1
奋起	练技槽最大时无双槽徐徐回复	1500两	真红珠×2、萌黄珠×2、深绿珠×2、群青珠×2、紫绀珠×3、纯白珠×1
练骑	骑乘状态的行动强化	400两	赤珠×5、黄珠×3、青珠×3
有卦	使用战技的冷却时间缩短	900两	黄珠×3、青珠×3、紫珠×3、萌黄珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
真眼	容易获得优质的装备道具	400两	黄珠×5、绿珠×3、紫珠×3
炎帝	容易获得红莲属性的武器素材	900两	真红珠×3、萌黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
雷帝	容易获得闪光属性的武器素材	900两	真红珠×1、萌黄珠×3、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
风帝	容易获得烈风属性的武器素材	900两	真红珠×1、萌黄珠×1、深绿珠×3、群青珠×1、紫绀珠×1
冰帝	容易获得冻牙属性的武器素材	900两	真红珠×1、萌黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×3、紫绀珠×1
土帝	容易获得金刚属性的武器素材	900两	真红珠×1、萌黄珠×2、深绿珠×2、群青珠×1、紫绀珠×1
斩帝	容易获得修罗属性的武器素材	1500两	真红珠×1、萌黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×2、纯白珠×1



“《编年史》系列”的战历拼图也算是一个特色要素了，从1代的一张，到2代的三张，这次的3代一举扩充到八张，耗时程度自然也是变本加厉。当玩家在游戏中达成特定条件时，除了能获得一张拼图碎片外，还可以解锁对应的实质奖励，包括“地狱”难度、军马、装备道具甚至秘藏武器等等。下面给出所有战历拼图的条件和报酬，编号中开头的罗马数字表示第几张拼图，后面的阿拉伯数字则表示拼图碎片的“行”与“列”，比如“Ⅱ.2-1”指的是第二张拼图第2行第1列的碎片，以此类推。

编号	难度	条件	报酬
Ⅰ.1-1	1☆	1名武将的阶级到达10	获得军马“栗毛”
Ⅰ.1-2	1☆	1名武将的阶级到达15	3☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅰ.1-3	1☆	1名武将的阶级到达20	获得军马“鹿毛”
Ⅰ.1-4	1☆	1名武将的阶级到达25	所持金+5000两
Ⅰ.1-5	2☆	1名武将的阶级到达30	获得军马“苇毛”
Ⅰ.1-6	2☆	1名武将的阶级到达35	获得军马“望月”
Ⅰ.2-1	2☆	1名武将的阶级到达40	获得军马“薄墨”
Ⅰ.2-2	3☆	1名武将的阶级到达45	获得军马“百段”
Ⅰ.2-3	3☆	1名武将的阶级到达50	获得军马“小云雀”
Ⅰ.2-4	3☆	1名武将的阶级到达55	获得军马“鬼鹿毛”
Ⅰ.2-5	4☆	1名武将的阶级到达60	获得军马“百里黑”
Ⅰ.2-6	4☆	1名武将的阶级到达65	获得军马“樱野”
Ⅰ.3-1	4☆	1名武将的阶级到达70	获得军马“三国黑”
Ⅰ.3-2	5☆	1名武将的阶级到达75	获得军马“白云”
Ⅰ.3-3	5☆	1名武将的阶级到达80	获得军马“松风”
Ⅰ.3-4	5☆	1名武将的阶级到达85	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
Ⅰ.3-5	6☆	1名武将的阶级到达90	所持金+10000两



编号	难度	条件	报酬
Ⅰ.3-6	6☆	1名武将的阶级到达95	所持金+10000两
Ⅰ.4-1	6☆	1名武将的阶级到达99	练武馆点数+50000点
Ⅰ.4-2	3☆	5名武将的阶级到达50	获得真红珠、萌黄珠、深绿珠、群青珠、紫绀珠各3个
Ⅰ.4-3	3☆	10名武将的阶级到达50	获得除纯白珠以外的所有素材珠各3个
Ⅰ.4-4	4☆	25名武将的阶级到达50	获得纯白珠3个
Ⅰ.4-5	5☆	40名武将的阶级到达50	获得所有素材珠各3个
Ⅰ.4-6	6☆	所有武将的阶级到达50	获得所有装备道具各1个
Ⅱ.1-1	3☆	在练武馆一次游戏中获得10000点以上点数	杂货屋追加新的防具（*男性专用）
Ⅱ.1-2	4☆	在练武馆一次游戏中获得20000点以上点数	杂货屋追加新的防具
Ⅱ.1-3	4☆	累计所持点数达到10000点以上	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
Ⅱ.1-4	5☆	累计所持点数达到50000点以上	杂货屋追加新的防具
Ⅱ.1-5	6☆	累计所持点数达到100000点以上	获得装备道具“卑弥呼符”
Ⅱ.1-6	4☆	累计所持金达到10000两以上	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
Ⅱ.2-1	5☆	累计所持金达到50000两以上	杂货屋追加新的防具
Ⅱ.2-2	6☆	累计所持金达到100000两以上	获得装备道具“月读石”
Ⅱ.2-3	5☆	在“难しい”以上难度的战斗中，主人公装备“刀”达成千人斩	获得秘藏武器“童子切安纲”
Ⅱ.2-4	5☆	在“难しい”以上难度的战斗中，主人公装备“枪”达成千人斩	获得秘藏武器“菊地千本枪”
Ⅱ.2-5	5☆	在“难しい”以上难度的战斗中，主人公装备“薙刀”达成千人斩	获得秘藏武器“弁庆岩融”
Ⅱ.2-6	5☆	观赏“大坂の阵”的结局	可以切换异性主人公
Ⅱ.3-1	6☆	观赏“德川家康の乱・改”的结局	获得装备道具“和御魂”
Ⅱ.3-2	6☆	观赏“松永久秀の乱・改”的结局	获得装备道具“勇将之极意”
Ⅱ.3-3	6☆	观赏“川中岛决战・改”的结局	获得装备道具“八幡铃”
Ⅱ.3-4	6☆	观赏“松永讨伐战”的结局	获得装备道具“防御之极意”
Ⅱ.3-5	6☆	观赏“丰臣讨伐战・改”的结局	获得装备道具“霸王扇子”
Ⅱ.3-6	6☆	观赏“濑户内合战・改”的结局	获得装备道具“攻击之极意”
Ⅱ.4-1	6☆	观赏“大坂城急袭”的结局	所持金+10000两
Ⅱ.4-2	6☆	观赏“江户征伐・改”的结局	获得装备道具“知将之心得”
Ⅱ.4-3	6☆	观赏“立花山决战”的结局	获得装备道具“天下一镜”
Ⅱ.4-4	6☆	观赏所有路线的结局	事件“兄弟再び”开放
Ⅱ.4-5	6☆	CG画像收集率100%	练武馆点数+50000点
Ⅱ.4-6	5☆	全部角色可以使用	所持金+20000两
Ⅲ.1-1	2☆	与织田信长、浓姬、森兰丸的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.1-2	2☆	与今川义元、北条氏康的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.1-3	2☆	与井伊直虎、早川殿的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.1-4	2☆	与丰臣秀吉、宁宁的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.1-5	2☆	与明智光秀、松永久秀、浅井长政的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.1-6	2☆	与前田利家、前田庆次的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-1	2☆	与竹中半兵卫、黑田官兵卫的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-2	2☆	与德川家康、柳生宗矩、服部半藏的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-3	2☆	与柴田胜家、阿市的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-4	2☆	与武田信玄、真田信之、岛左近的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-5	2☆	与上杉谦信、绫御前、上杉景胜的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.2-6	2☆	与真田幸村、直江兼续、石田三成的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-1	2☆	与甲斐姬、女忍者的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-2	2☆	与伊达政宗、片仓小十郎的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-3	2☆	与宫本武藏、佐佐木小次郎的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-4	2☆	与岛津义弘、岛津丰久的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-5	2☆	与立花宗茂、立花訚千代的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.3-6	2☆	与藤堂高虎、大谷吉继的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-1	2☆	与石川五右卫门、阿国的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-2	2☆	与长宗我部元亲、小少将的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-3	2☆	与毛利元就、小早川隆景的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-4	2☆	与加藤清正、福岛正则的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-5	2☆	与本多忠胜、稻姬的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅲ.4-6	2☆	与杂贺孙市、加拉夏的友好度达到“信赖”	杂货屋的主人公设定追加对应武将的武器类型
Ⅳ.1-1	1☆	鉴赏3名武将的全部事件	获得装备道具“医术大全”
Ⅳ.1-2	2☆	鉴赏5名武将的全部事件	杂货屋追加新的防具（*男性专用）
Ⅳ.1-3	3☆	鉴赏10名武将的全部事件	获得装备道具“招财猫儿”
Ⅳ.1-4	4☆	鉴赏25名武将的全部事件	获得装备道具“洋时计”
Ⅳ.1-5	5☆	鉴赏40名武将的全部事件	获得装备道具“白兔脚半”
Ⅳ.1-6	6☆	鉴赏全部武将的全部事件	所有可操作武将的阶级+2，限界突破中的武将也会成长
Ⅳ.2-1	1☆	无双演武的任务收集率5%以上	2☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅳ.2-2	2☆	无双演武的任务收集率10%以上	杂货屋的主人公设定追加武器类型“刀”
Ⅳ.2-3	3☆	无双演武的任务收集率20%以上	获得真红珠、萌黄珠、深绿珠、群青珠、紫绀珠各1个

编号	难度	条件	报酬
Ⅳ.2-4	4☆	无双演武的任务收集率35%以上	获得装备道具“日轮胴”
Ⅳ.2-5	5☆	无双演武的任务收集率55%以上	所持金+8000两
Ⅳ.2-6	6☆	无双演武的任务收集率80%以上	练武馆点数+5000点
Ⅳ.3-1	1☆	全BGM收集率10%以上	1☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅳ.3-2	2☆	全BGM收集率20%以上	所持金+5000两
Ⅳ.3-3	3☆	全BGM收集率35%以上	获得装备道具“鬼神之面”
Ⅳ.3-4	4☆	全BGM收集率50%以上	杂货屋追加新的防具
Ⅳ.3-5	5☆	全BGM收集率65%以上	合战准备时追加BGM变更机能
Ⅳ.3-6	6☆	全BGM收集率80%以上	获得装备道具“射法训”
Ⅳ.4-1	1☆	初次进行投资	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
Ⅳ.4-2	4☆	杂货屋投资到最大等级	主人公设定追加男性防具头部类型
Ⅳ.4-3	4☆	锻冶屋投资到最大等级	主人公设定追加男性防具头部类型
Ⅳ.4-4	4☆	茶室投资到最大等级	主人公设定追加男性防具头部类型
Ⅳ.4-5	5☆	获得所有装备道具	杂货屋追加新的防具
Ⅳ.4-6	5☆	修得所有战技	练武馆点数+10000点
Ⅴ.1-1	3☆	获得3☆级武器	获得除纯白珠以外的所有素材珠各1个
Ⅴ.1-2	6☆	武器的锻炼度达到99	获得所有素材珠各3个
Ⅴ.1-3	1☆	无双演武剧本完成2个以上	可在剧本选择时选择城下町
Ⅴ.1-4	1☆	无双演武剧本完成4个以上	杂货屋追加主人公设定机能
Ⅴ.1-5	2☆	无双演武剧本完成10个以上	主人公设定追加男性防具头部类型
Ⅴ.1-6	2☆	无双演武剧本完成16个以上	4☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅴ.2-1	3☆	无双演武剧本完成22个以上	杂货屋追加新的防具（*男性专用）
Ⅴ.2-2	4☆	无双演武剧本完成28个以上	杂货屋追加新的防具
Ⅴ.2-3	5☆	无双演武剧本完成34个以上	追加“地狱”难度
Ⅴ.2-4	6☆	无双演武剧本完成40个以上	杂货屋追加新的防具
Ⅴ.2-5	3☆	无双演武的所有剧本出现	杂货屋追加新的防具
Ⅴ.2-6	4☆	无双演武的所有剧本完成	获得所有素材珠各1个
Ⅴ.3-1	1☆	无双演武的EX任务达成5个以上	杂货屋的主人公设定追加武器类型“枪”
Ⅴ.3-2	2☆	无双演武的EX任务达成10个以上	杂货屋追加新的防具
Ⅴ.3-3	3☆	无双演武的EX任务达成20个以上	杂货屋追加新的防具（*男性专用）
Ⅴ.3-4	4☆	无双演武的EX任务达成35个以上	5☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅴ.3-5	5☆	无双演武的EX任务达成55个以上	获得装备道具“武尊环”
Ⅴ.3-6	6☆	无双演武的EX任务达成80个以上	获得装备道具“逆鳞小鼓”
Ⅴ.4-1	1☆	练武馆的任务收集率5%以上	杂货屋的主人公设定追加武器类型“薙刀”
Ⅴ.4-2	2☆	练武馆的任务收集率10%以上	所持金+8000两
Ⅴ.4-3	3☆	练武馆的任务收集率20%以上	杂货屋追加新的防具（*男性专用）
Ⅴ.4-4	4☆	练武馆的任务收集率35%以上	杂货屋追加新的防具
Ⅴ.4-5	5☆	练武馆的任务收集率55%以上	获得装备道具“天地笼手”
Ⅴ.4-6	6☆	练武馆的任务收集率80%以上	获得装备道具“天神笼手”
Ⅵ.1-1	3☆	总击破数达到10000人	获得装备道具“神骓鞍”
Ⅵ.1-2	4☆	总击破数达到50000人	杂货屋追加新的防具
Ⅵ.1-3	5☆	总击破数达到100000人	获得装备道具“六神膏”
Ⅵ.1-4	1☆	在战斗中击破1000人	获得装备道具“真红镜”
Ⅵ.1-5	1☆	在战斗中用神速击破1000人	获得装备道具“萌黄镜”
Ⅵ.1-6	1☆	在战斗中用达成1000连击	获得装备道具“深绿镜”
Ⅵ.2-1	2☆	在战斗中用无双奥义击破500人	杂货屋追加新的防具
Ⅵ.2-2	2☆	在战斗中用杀阵击破5名敌将	获得装备道具“群青镜”
Ⅵ.2-3	2☆	在战斗中使用10次战技	获得装备道具“灰茶镜”
Ⅵ.2-4	2☆	在战斗中使用5次无双极意	获得装备道具“紫绀镜”
Ⅵ.2-5	1☆	总游戏时间达到10小时	获得装备道具“天狗下驮”
Ⅵ.2-6	2☆	总游戏时间达到30小时	获得装备道具“狮子母衣”
Ⅵ.3-1	3☆	总游戏时间达到50小时	6☆难度战历拼图的条件、报酬开放
Ⅵ.3-2	4☆	总游戏时间达到80小时	获得装备道具“飞天书”
Ⅵ.3-3	5☆	总游戏时间达到100小时	获得装备道具“金打出小槌”
Ⅵ.3-4	2☆	击破100名诘所头	获得装备道具“武者物语”
Ⅵ.3-5	4☆	击破500名诘所头	获得装备道具“金刚威风胴”
Ⅵ.3-6	2☆	在骑乘状态击破500人	获得装备道具“白御币”
Ⅵ.4-1	4☆	在骑乘状态击破1000人	获得装备道具“罗刹胴”
Ⅵ.4-2	2☆	食用500个饭团	杂货屋追加新的防具
Ⅵ.4-3	4☆	食用1000个饭团	获得装备道具“明神笼手”
Ⅵ.4-4	2☆	破坏50个可破坏物	获得装备道具“法螺贝”
Ⅵ.4-5	4☆	破坏100个可破坏物	杂货屋追加新的防具
Ⅵ.4-6	3☆	所有的无双武将击破1次以上	获得装备道具“韦驮具足”
Ⅶ.1-1	2☆	“长良川の战い”中，15分钟内击破全部敌将过关	主人公设定追加男性防具头部类型
Ⅶ.1-2	2☆	“桶狭间の战い”中，从悬崖入侵今川本阵2次以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.1-3	2☆	“远州错乱”中，击破300人以下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.1-4	2☆	“姊川の战い”中，玩家的体力始终保持在50%以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报

编号	难度	条件	报酬
Ⅶ.1-5	3☆	“三方ヶ原の战い”中，我方武将存活6人以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.1-6	3☆	“长筱の战い”中，在武田胜赖离开武田本阵前将其击破过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.2-1	3☆	“手取川の战い”中，柴田胜家、阿市以及玩家全员的体力始终保持在50%以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.2-2	3☆	“信长包围网”中，用黑田官兵卫击破敌将20人以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.2-3	5☆	“难しい”以上难度的“本能寺の变”中，主人公击破500人以上并在10分钟内过关	获得秘藏武器“七代伊坐那岐”、“贰天伊坐那美”
Ⅶ.2-4	5☆	“山崎の战い”中，击破300人以下并在10分钟内过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.2-5	5☆	“贱ヶ岳の战い”中，不使用无双奥义过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.2-6	5☆	“小牧长久手の战い”中，敌方士气一段都未下降的前提下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.3-1	5☆	“四国征伐”中，压制敌方所有诘所并在10分钟内过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.3-2	5☆	“户次川の战い”中，我方没有武将败走的前提下过关（剧情败走不算）	所持金+10000两
Ⅶ.3-3	5☆	“小田原征伐”中，击破甲斐姬10次以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.3-4	5☆	“关ヶ原の战い”中，用柳生宗矩击破敌将20人以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.3-5	5☆	“柳川の战い”中，击破敌将13人以下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.3-6	5☆	“大坂の阵”中，真田幸村入侵德川本阵后2分钟内击破过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.4-1	6☆	“义元上洛战”中，不切换操作角色且没有任务失败的前提下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.4-2	6☆	“长筱防卫战”中，今川义元不受到任何伤害过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.4-3	6☆	“德川家康の乱”中，用今川义元以无双奥义击破9名无双武将过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.4-4	6☆	“德川将康の乱・改”中，用井伊直虎击破200人以上并在15分钟内过关	所持金+10000两
Ⅶ.4-5	6☆	“姊川防卫战”中，用阿市击破柴田胜家、羽柴秀吉过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅶ.4-6	6☆	“西国征伐”中，织田信长击破100人以上，玩家全员击破300人以下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.1-1	6☆	“松永久秀の乱”中，用浅井长政击破所有敌将过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.1-2	6☆	“松永久秀の乱・改”中，浅井长政、大谷吉继、藤堂高虎、石田三成两两之间都用协力奥义击破过敌将过关	所持金+10000两
Ⅷ.1-3	6☆	“信玄上洛战”中，击破150人以下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.1-4	6☆	“川中岛决战”中，击破5名工作兵过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.1-5	6☆	“川中岛决战・改”中，玩家全员入侵善光寺过关	所持金+10000两
Ⅷ.1-6	6☆	“反信长连合”中，用同一名角色击破竹中半兵卫3次过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.2-1	6☆	“松永讨伐战”中，在隐藏通路中击破敌将10名以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.2-2	6☆	“明智光秀の乱”中，用森兰丸在达成500连击的状态下击破明智光秀过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.2-3	6☆	“丰臣讨伐战”中，玩家进入能进入的所有区域后过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.2-4	6☆	“丰臣讨伐战・改”中，用织田信长击破所有敌将过关	所持金+10000两
Ⅷ.2-5	6☆	“山崎防卫战”中，在我方援军出现后3分钟内过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.2-6	6☆	“岐阜城の战い”中，压制所有诘所且一次都没有被敌方夺回，并在15分钟内过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.3-1	6☆	“濑户内合战”中，用无双奥义击破所有敌将过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.3-2	6☆	“濑户内合战・改”中，用明智光秀接近我方所有武将后过关	所持金+10000两
Ⅷ.3-3	6☆	“小田原笼城战”中，在天守的屋顶上击破敌将3名以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.3-4	6☆	“大坂城急袭”中，在玩家操纵的3名角色从未接近敌将的前提下过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.3-5	6☆	“关ヶ原决战”中，击破所有的敌将并在15分钟内过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.3-6	6☆	“江户征伐”中，江户城天守开门后3分钟内击破德川家康过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.4-1	6☆	“江户征伐・改”中，在70秒内从兵粮库南门通过舍曲轮南门、移动到江户城天守后过关	所持金+10000两
Ⅷ.4-2	6☆	“柳川防卫战”中，用佐佐木小次郎使用无双奥义・皆传5次以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.4-3	6☆	“立花山决战”中，在立花山城东砦或南砦中击破敌将10名以上过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.4-4	6☆	“大坂笼城战”中，在丰臣秀赖入侵德川本阵前击破德川家康过关	显示秘藏武器的对应角色情报
Ⅷ.4-5	6☆	“大坂决战”中，玩家全员的体力始终保持在50%以上过关	所持金+10000两
Ⅷ.4-6	5☆	达成所有剧本的战历任务	获得所有装备道具各2个

玩后感

作为除《猛将传》和《帝国》外的又一分支系列，《编年史》在经历三作之后自身的特色已然成型，对于战场的调度控制和战技的合理使用也是其独到的乐趣所在。本作的3DS版在新机型上运行时效果有明显提升，终于摆脱了前两作那种同屏人少、很难达成“千人斩”的窘境；PSV版无疑画面效果更好，但UI设计比起双屏版本就显得拥挤了一些。自由度更高的武器锻造系统无疑是喜欢自制武器的玩家们的福音，但其他值得一提的新要素就寥寥无几了，战技方面甚至还有所退步。如果本系列想继续发展，更应该花些功夫考虑如何求新求变，而不是只简单地利用既有素材“新瓶装旧酒”。另外提醒一下，PSV版初版发生报错、导致强制关闭的几率很高，KT已经于12月19日更新了1.01补丁，并追加方便角色练级的“训练所”，相比起骂声一片的《真・三国无双7帝国》而言，亡羊补牢还算比较及时。



文 海月真冬
编 马修　美编 Juxi

从公布到发售，历时半年，《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》终于来了，借由3DS机能重新展现的芳缘大陆更加美轮美奂，而诸多的新要素也都令本作堪称当之无愧的“重制版”。和《X·Y》一样，因为同步发售的关系，这次攻略我们依旧对应日语、英语双语言版本，下面便是我们为大家带来的详尽攻略。

3DS	RPG	角色扮演·收集育成
口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石		
ポケットモンスター－オメガルビー－·アルファサファイア		
Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日
1～4人	4571日元	对应无意识通信/邂逅通信

光盘视频收录

系统

操作

滑杆	角色移动 / 自行车移动
滑杆（轻推）	悄悄靠近
十字键	自行车移动 / 控制主角的移动以及各项菜单的选择
B+ 滑杆 / 十字键	加速跑
A 键	决定
B 键	取消
X 键	主菜单
Y 键	使用被登录的重要道具，共有四个
L/R 键	切换下屏菜单
SELECT 键	整理道具

※ 游戏标题画面按↑+X+B，可以删除游戏的存档

※ 在游戏中，按L+R+START，可以回到游戏标题画面

菜单相关

主菜单

ポケモン /POKEMON	查看口袋妖怪
ずかん /POKEDEX	图鉴
バッグ /BAG	背包，查看道具
玩家名	查看玩家的各项游戏信息
レポ－ト /SAVE	存档
せってい /OPTIONS	系统设定

系统设定菜单

话の速さ /TEXT SPEED	文字显示速度
战斗アニメ /BATTLE EFFECTS	战斗动画的关闭和开启
试合のル－ル /BATTLE STYLE	战斗规则，每次战胜一个精灵后是否换人
ボタンモ－ド /BUTTON MODE	L=A 键功能是否开启
通信レポ－ト /FORCE SAVE	联网时是否进行存档
文字モ－ド	是否汉字显示，日版专有
决定 /CONFIRM	关闭窗口并保存修改
やめる /QUIT	取消

查看口袋妖怪选项

つよさをみる /SUMMARY	查看口袋妖怪的状态
わざをつかう /USE A MOVE	使用技能（若有地图技能的话）
かいふくする /RESTORE	回复
もちもの /ITEM	携带道具
ならびかえ /SWITCH	排列队伍
もどる /BACK	返回

战斗菜单

FIGHT	选择技能战斗
BAG	使用道具
RUN	逃跑
POKEMON	查看口袋妖怪信息、更换口袋妖怪

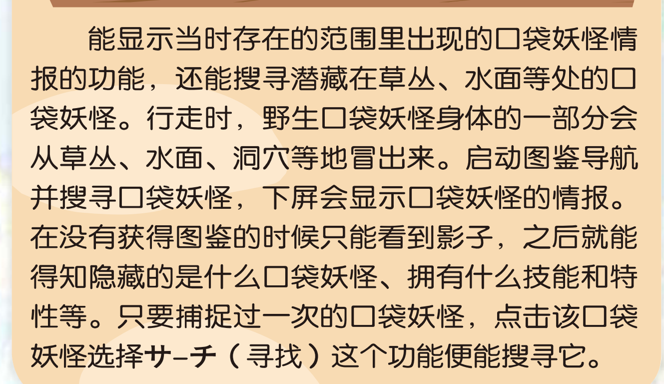
口袋妖怪多功能导航仪

导航仪是本作的重要系统，有三大部分，我们来为大家乡下说



地图导航（マップナビ/AreaNav）

可以确认地图，也能确认口袋妖怪分布、训练师、秘密基地以及树果的位置情报和状况。对着地图点击就可以查看各类信息，从左到右依次是地图、口袋妖怪分布、能再战的训练师、秘密基地和树果（需要种植后）。



图鉴导航（ずかんナビ/DexNav）

能显示当时存在的范围里出现的口袋妖怪情报的功能，还能搜寻潜藏在草丛、水面等处的口袋妖怪。行走时，野生口袋妖怪身体的一部分会从草丛、水面、洞穴等地冒出来。启动图鉴导航并搜寻口袋妖怪，下屏会显示口袋妖怪的情报。在没有获得图鉴的时候只能看到影子，之后就能得知隐藏的是什么口袋妖怪、拥有什么技能和特性等。只要捕捉过一次的口袋妖怪，点击该口袋妖怪选择**サ–チ**（寻找）这个功能便能搜寻它。

电视导航（テレビナビ/BuzzNav）

能让玩家看到芳缘地方的选单、邂逅通信到玩家提示、掌握更多的情报等功能。播放的电视节目形形色色，有训练师新闻、秘密基地新闻、街头访问、满载口袋妖怪情报的新闻和综艺节目等。打赢记者后说的话、流行语之类的都会在上面显示。和越多的人邂逅通信，新闻会越丰富，有时还会有优惠情报。

游戏导航（プレイナビ/PlayNav）

其实就是《X・Y》的PSS，让玩家通讯，享受口袋妖怪交换、对战的玩家搜索系统、锻炼口袋妖怪的超级特别训练、口袋妖怪羁绊系统的功能。具体的功能我们在后面相关部分细说。



PSS

玩家搜索系统的简称，通过多功能导航仪界面点击打开。PSS界面下点击下屏Wi-Fi按钮联网的话，下方会出现众多可交互用户。三项分别是好友，熟人（有过对战、交换等交互的玩家）和邂逅通信过的玩家。点击用户头像可以和他们进行对战、交换以及互相给O能量。

下屏主菜单



点击Wi-Fi按钮旁的菜单界面就会出现主菜单。

对战（对战/Battle）

可设定附近玩家和Wi-Fi玩家对战时的各项规则。

交换（交換/Trade）

选择玩家进行口袋妖怪的交换。

战斗场所（バトルスポット/Battle Spot）

通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能。有随机联赛和官方大会。

奇迹交换（ミラクルこうかん/Wonder Trade）

《X・Y》中登场的新型在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界各地的其他玩家的口袋妖怪交换过来，但是不知道会得到什么，因此很有趣。

幸福签名（ハッピ-サイン/Shout-Out）

把自己的心情和事情分享给其他玩家的功能，输入自己的留言，发出后自己的留言会显示在周围及网络连接的玩家的PSS上。

全息主持人（ホロキャスタ-/Holo Caster）

提示当前配信接收情况、无意识通信等方面的信息。

GTS

全球交换系统，登录后可寻找口袋妖怪和摆放口袋妖怪。寻找口袋妖怪可查找到想要的口袋妖怪并按照对方的要求用相应口袋妖怪来换，而摆放口袋妖怪则是要玩家让别人用指定的口袋妖怪来换自己的口袋妖怪。可设定的要求包括口袋妖怪类别，性别和等级。

游戏同步（ゲ-ムシンク/Game sync）

这里为联动PGL官网http://3ds.pokemon-gl.com/相关，初次点击这里联网后会生成一串号码，在注册或登录PGL后输入该代码就可绑定，可以用已有的账号直接关联《Ω红宝石・α蓝宝石》。绑定以后可以在官网查看玩家的游戏情况。



■绑定了《X》和《Ω 红宝石》的账号。

O能量（オ-パワ-/O-Powers）

当游戏进展到一定剧情后，就可以使用能让冒险更加有利的特殊能量“O能量”了。O能量有各种增益效果，比如增加攻击力，防御力等等。使用得当能让玩家在游戏中非常顺畅地冒险。

关注列表（お気に入りリスト）

点击玩家头像查看资料时，最下面有个关注选项。所有关注的玩家都会在这个菜单里显示，最多100个。

我的资料（MYプロフィール/My Profile）

设定玩家自己的资料，包括显示头像居住地等等。其他玩家点击头像查看资料时可以看到这些资料。

PSS设定（PSS设定/PSS Setting）

这里有三个选项。分别是用户界面显示的好友类型，勾掉后就不显示了；第二项是停止PSS；最后一项是是否使用语音。

超级训练

（スパトレ/Super Training）

下屏小游戏，和《X·Y》中完全一样，可以按L/R或点击下屏上方箭头切换到此。这里主要是通过足球游戏和打沙袋来提升精灵相应能力的努力值（即游戏中的基础点数），等级提升后还有珍贵道具拿。

口袋妖怪交流

（ポケパルレ/Pokemon-Amie）

利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和口袋妖怪的好感。也是通过按L、R或点击下屏上方箭头来切换。

口袋妖怪能力

こうげき/ATTACK	物理攻击力，简称物攻。影响物理型技能进行攻击时造成的伤害
ぼうぎょ/DEFENSE	物理防御力，简称物防。影响受到物理型技能攻击时受到的伤害
とくこう/SP.ATK	特殊攻击力，简称特攻。影响特殊型技能攻击时造成的伤害
とくぼう/SP.DEF	特殊防御力，简称特防。影响受到特殊型技能攻击时受到的伤害
すばやさ/SPEED	速度，决定双方出手先后的重要数值

五个重要参数

下面是口袋妖怪的五个重要的参数，想要精通游戏，有关参数的知识还是要知道的。

种族值



区分口袋妖怪种族与种族之间差距的重要数值，图鉴上的每一种口袋妖怪都有着不同于其他口袋妖怪的种族值。

个体值



尽管同种口袋妖怪在种族值上相同，但同类中还是会有能力上的差异，这就通过个体值来体现。每个口袋妖怪的6项能力值各自都会有0～31点的偏差。以前作品中想要培育全31点满个体值的精灵十分困难，但现在让口袋妖怪携带红线（あかいいと/Destiny Knot）后能随机遗传亲代的5项个体值，刷5V，6V的难度大大降低。

努力值



努力值在本作中是十分透明的数值，在下屏的超级训练（スパトレ/Super Training）项中可以直接看到。本作中体力、攻击、防御、特攻、特防、速度每一项可以获得的最大努力值为252，每4点努力值折合为1点能力值，而努力值上限则可以通过最右边的条看到。和《X·Y》一样，本作可以通过群战与超级训练快速练努力值。让所有需要练努力值的口袋妖怪染上口袋妖怪病毒，再戴上相应的努力值项圈去打努力值+1的口袋妖怪的群战的话，一次就可以获得50点对应努力值。例如，去挑战群战音波怪（HP+1），让需要练努力值的口袋妖怪携带力量负重（パワーウエイト/Power Weight），并染上口袋妖怪病毒后，每打倒一批（5只）音波怪就可以让每只口袋妖怪都获得50点HP努力（需要开启学习装置）。



亲密度

表示口袋妖怪与训练师之间关系的数值。每一种口袋妖怪都有固定的亲密度初始值，在口袋妖怪捕获和通信交换之后口袋妖怪的亲密度都为初始值。如果携带安闲铃（やすらぎのすず）的话，还可以多得50%的亲密值。亲密度的增加影响着一些口袋妖怪的进化，而增加亲密度的方法就是一直携带着该口袋妖怪战斗、冒险。

好感度

《X・Y》中新增的参数，在本作中仍存在。以心形图标来表示，通过口袋妖怪交流系统的抚摸、喂点心、做小游戏来提升。好感度涉及到进化，如伊布的好感度达到两颗心、并掌握仙系技能时升级便会进化为仙精灵。而在战斗中则会提升会心一击率、所获或经验值等。



病毒

（ポケルス/Pokerus）

病毒是口袋妖怪在培育中低概率出现的一种特殊状态，本作中以文字显示。病毒状态无任何副作用，但战斗获得努力值翻倍，口袋妖怪带在身上几天（昼夜计算的自然天数，非游戏时间积累）后病毒自动消除，存入电脑箱后病毒计时停止。队伍中有感染病毒的口袋妖怪，每场战斗后（不用亲自参战）都会随机感染给队伍中其他口袋妖怪。而病毒消除后的口袋妖怪进入免疫状态，属性下会多出笑脸图标，努力值双倍效果仍在，但不会感染也不会传染。

因此队伍中发现有感染病毒的口袋妖怪，要最少感染给一个不常用的同伴，待其感染病毒时存入电脑箱中，需要时再带上传染给有需要的口袋妖怪，再将至少个感染的存入电脑箱，就可以一直拥有病毒源了。病毒配合群战系统和学习装置、努力值3增加道具，所获努力值非常高。

MEGA进化

《X・Y》中新增的系统，在本作中仍会出现，是一种让满足MEGA进化条件的口袋妖怪在战斗中突破原有进化的特殊进化。只要让能够MEGA进化的口袋妖怪携带对应的MEGA石即可在战斗时选择MEGA进化。进化后外表、能力乃至特性等都会改变。但也有局限性：一场战斗中只能MEGA进化一次，而战斗结束MEGA进化的口袋妖怪也会恢复常态。由于MEGA进化口袋妖怪无法携带其他道具，因此也是对战中的一种选择。

华丽大赛

原版中存在的系统，在本作中也得以完美体现。华丽大赛有五个项目，分别为帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）、健壮（たくましさという），喂相应的方糖即可增加口袋妖怪的该项数值。华丽大赛分为四个等级，低到高依次为普通级（ノ–マルランク）、超级（ス–パ–ランク）、高级（ハイパ–ランク）以及大师级（マスタ–ランク）。华丽大赛的流程为先选择参赛口袋妖怪，再选择参赛项目和参赛等级，接着进入揭幕环节，如果有喂方糖的话，会增加这里的印象分。揭幕环节结束之后就是技能审查的环节了，通过使用技能来得分，使现场的兴奋度增加，也可以妨碍对手的口袋妖怪，使其得分下降。大部分技能连续使用的话都会得到差评，最好不要连续用同一个技能。当现场的兴奋度达到最高点的时候口袋妖怪会现场展示（展示的内容跟属性有关），抓住时机、在自己的回合让兴奋度达到最高，在高等级的比赛中是很有必要的。



超级秘密基地

原版中存在的系统，在本作中得以强化。使用秘密力量可以在地图上的黑点里制造属于自己的秘密基地，并通过各种道具来装饰。通过扫描QR码等方式，可以参观朋友的秘密基地，还可以夺旗，与朋友结成团队等等。设置秘密基地时自己手持的口袋妖怪的前三只将组成别人来挑战你时你的队伍，由于随便设置一个家具也算设置秘密基地，因此可以随时换队。



虚幻之地

在本作中骑乘水都飞行时，每天会遇到一些虚幻之地，如幻之岛，幻之森等，如果想增加遇到的虚幻之地则需要通过邂逅通信或使用PSS。这些地点都没有NPC，也没有特殊剧情，但可以遇到一些芳缘图鉴外的口袋妖怪，还可以捡到技能机器和道具。除此之外还能遇到一些特殊的虚幻之地，如无名平原等，在那里可以遇到传说中的口袋妖怪。

体验版继承



如果玩家在发售前下载了特别体验版并进行了游戏体验，那么在正式版中就可以将体验版的一些口袋妖怪和道具传送到正式版，具体方式是有正式版的情况下打开体验版后与大吾对话，选择第三项せいひんばんに おくる（送往正式版），再选择想要传的内容，选好以后将会进行传送。此时退出体验版，进入正式版，在进入游戏前选择增加的第四个绿色框的选项ポケモンリンク，进入后选择はい即可。口袋妖怪会自动传送到箱子里，道具会送往背包。另外，体验版一天只能往正式版传一次，理论上全部东西传完需要五天。

性格与能力修正

在口袋妖怪得到之初性格就已定下，且在整个游戏中将不会再改变。性格影响口袋妖怪的能力，游戏中一共有25种性格。表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，—为不修正，即1.0倍。另外，本作中队首精灵的同步率（シンクロ/Synchronize）特性，能让遇到精灵的性格固定为该精灵性格。

性格	日文名	英文名	攻击	防御	特攻	特防	速度
孤独	さみしがり	Lonely	●	◎	—	—	—
固执	いじっぱり	Adamant	●	—	◎	—	—
调皮	やんちゃ	Naughty	●	—	—	◎	—
勇敢	ゆうかん	Brave	●	—	—	—	◎
大胆	ずぶとい	Bold	◎	●	—	—	—
淘气	わんぱく	Impish	—	●	◎	—	—
无虑	のうてんき	Lax	—	●	—	◎	—
悠闲	のんき	Relaxed	—	●	—	—	◎
保守	ひかえめ	Modest	◎	—	●	—	—
稳重	おっとり	Mild	—	◎	●	—	—
马虎	うっかりや	Rash	—	—	●	◎	—
冷静	れいせい	Quiet	—	—	●	—	◎
沉着	おだやか	Calm	◎	—	—	●	—
温顺	おとなしい	Gentle	—	◎	—	●	—
慎重	しんちょう	Careful	—	—	◎	●	—
狂妄	なまいき	Sassy	—	—	—	●	◎
胆小	おくびょう	Timid	◎	—	—	—	●
急躁	せっかち	Hasty	—	◎	—	—	●
开朗	ようき	Jolly	—	—	◎	—	●
天真	むじゃき	Naive	—	—	—	◎	●
害羞	てれや	Bashful	—	—	—	—	—
实干	がんばりや	Hardy	—	—	—	—	—
坦率	すなお	Docile	—	—	—	—	—
浮躁	きまぐれ	Quirky	—	—	—	—	—
认真	まじめ	Serious	—	—	—	—	—



属性相克

属性相克是“《口袋妖怪》系列”中对战最精髓的部分所在。只有完全掌握了属性相克的关系后，才能让攻关更加轻松，同时也能够踏入和玩家对战的大门。表中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

※ ●是指克对方，伤害 2 倍；—是指通常效果，伤害 1 倍；△是指效果差，伤害 0.5 倍；× 则是指完全没有效果，无伤害。

※ 属性日英中文对照：ノ－マル /NORMAL/ 普通，ほのお /FIRE/ 火，みず /WATER/ 水，でんき /ELECTR/ 电，くさ /GRASS/ 草，こおり /ICE/ 冰，かくとう /FIGHT/ 格斗，どく /POISON/ 毒，じめん /GROUND/ 地面，ひこう /FLYING/ 飞行，エスパ－/PSYCHC/ 超能，むし /BUG/ 虫，いわ /ROCK/ 岩石，ゴ－スト /GHOST/ 鬼，ドラゴン /DRAGON/ 龙，あく /DARK/ 恶，はがね /STEEL/ 钢，フェアリ－/FAIRY/ 仙。

※ 属性的效果以乘法计算，当口袋妖怪使用与自己属性相同的技能时还可得到 1.5 倍的威力加成。比如皮卡丘使用 10 万伏特攻击暴鲤龙时，由于电气系同时克制水系和飞行系，再加上皮卡丘本身为电气属性。于是威力变成了: 2×2×1.5＝6倍。而当皮卡丘使用 10 万伏特攻击飞蝎时，虽然电气系克制了飞行系，但对地面系却无能为力。于是威力变成了：2×0×1.5＝0 倍。充分活用属性相克的关系，即使是弱小的口袋妖怪也能战胜强大无比的对手！

攻＼防	普通	格斗	飞行	毒	地面	岩石	虫	鬼	钢	炎	水	草	电	超能	冰	龙	恶	仙
普通	—	—	—	—	—	△	—	×	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
格斗	●	—	△	△	—	●	△	×	●	—	—	—	—	△	●	—	●	△
飞行	—	●	—	—	—	△	●	—	△	—	—	●	△	—	—	—	—	—
毒	—	—	—	△	△	△	—	△	×	—	—	●	—	—	—	—	—	●
地面	—	—	×	●	—	●	△	—	●	●	—	△	●	—	—	—	—	—
岩石	—	△	●	—	△	—	●	—	△	●	—	—	—	—	●	—	—	—
虫	—	△	△	△	—	—	—	△	△	△	—	●	—	●	—	—	●	△
鬼	×	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	—
钢	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△	△	—	△	—	●	—	—	●
炎	—	—	—	—	—	△	●	—	●	△	△	●	—	—	●	△	—	—
水	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	△	△	—	—	—	△	—	—
草	—	—	△	△	●	●	△	—	△	△	●	△	—	—	—	△	—	—
电	—	—	●	—	×	—	—	—	—	—	●	△	△	—	—	△	—	—
超能	—	●	—	●	—	—	—	—	△	—	—	—	—	△	—	—	×	—
冰	—	—	●	—	●	—	—	—	△	△	△	●	—	—	△	●	—	—
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	—	●	—	×
恶	—	△	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△
仙	—	●	—	△	—	—	—	—	△	△	—	—	—	—	—	●	●	—



一周目剧情攻略

开始游戏后先选语言（若选择日语的话，要在进家门后才能改选汉字模式），之后出现GBA的画面，怀念的味道扑面而来。一段介绍过后选择男女主角并取名，搬家货车的后门缓缓开启……

※ 游戏中，男主角名为优树（ユウキ /Brendan），女主角名为小遥（ハルカ /May），以下攻略中采用默认名字。

※ 笔者是以《α 蓝宝石》版本为基础撰写攻略的，所以在攻略中登场的主要邪恶组织为海洋团。

※ 本作中，不少 MEGA 石和神兽都可以在通关前获得，而为了方便统合整理，神兽部分将统一在二周目攻略里提及，如果想在通关前捕获神兽可参考二周目的神兽捕捉。所有 MEGA 石的详细获得方式也请参考后文，一周目攻略中提及的基本是一路上能碰到的（某些 MEGA 石需要完成一周目的古拉顿 / 海皇牙剧情）。



未白镇

ミシロタウン/Littleroot Town

下车后，妈妈上前来迎接，等豪力忙完后就可以上楼看看自己的房间。到楼上房间后调查墙上的钟表可以调时间。调完时间后下楼，妈妈说电视中出现了爸爸的身影，但下楼时节目已经过去了……这时妈妈说，小镇上有名叫小田卷（オダマキ）的博士，是爸爸的朋友，就在隔壁，去拜访一下吧。

来到隔壁房屋，博士没在，女主人说她家孩子优树在二楼，可以去认识下。上二楼与优树碰面便互相认识了，而他对主角没有口袋妖怪这件事感到惊讶，不过因为要帮老爸的忙于是先走了。而出了隔壁博士的家时，一个小孩说前面传来了叫喊声。上行到101号路，看见一个男人在被土狼犬追，男人看到小遥靠近后便拜托打开背包并选择一个精灵球打开。打开背包后看到三个精灵球，里面分别装着芳缘的三个初始精灵：草属性的树蜥蜴、火属性的小火鸡和水属性的水跃鱼，从这三只中选择的那一只将成为主角的初始口袋妖怪。选择一只口袋妖怪后轻松击败了土狼犬，救了博士，博士道谢之余发现他见过小时候的小遥，便邀请小遥来研究所。

按照约定来到研究所，作为答谢，博士将初始精灵之一送给了小遥，并说他的孩子优树在103号路，于是小遥也奔103号路去了。

※ 选择女主角的话博士的孩子就是男主角，反之亦然。笔者选择的是女主角，所以博士的孩子就是男主角优树。

古辰镇

コトキタウン/Oldale Town



穿过101号道路之后来到“旅程刚刚开始之地”的古辰镇。进入镇子后，商店店员会主动介绍口袋妖怪世界的主要设施。本作仍然采用三世代的设定，所以精灵中心和商店是分开的。介绍完毕后，店员送了一个伤药。

接着一路往北走，穿过103号道路后见到优树，成为口袋妖怪训练师的第一战开始！对方使用的是属性上克制玩家的初始精灵，比如玩家选的是水属性，对方就会使用草属性。虽说如此，作为初战来说完全没有难度，可以放心打，实在怕输可以在战斗前存档。击败优树后，他便邀小遥一起回研究所。

回到研究所之后，博士正式拜托小遥收集图鉴，小遥因此获得了口袋妖怪图鉴。口袋妖怪图鉴会记录所遇到的和捕捉到的口袋妖怪的生态，还可以查找它们的栖息地，是十分便利的好东西。接着，优树给了小遥10个精灵球，从现在开始便可以自由捕捉口袋妖怪了。

向博士告别后正式开始旅行，走之前当然还有妈妈的各种叮嘱。

刚到101号道路，优树就叫住了小遥，并给小遥的口袋妖怪多功能导航仪开启了新功能——图鉴导航。来到他旁边他会讲解图鉴导航的用处：在两人前方的草丛里，出现一只露出尾巴的土狼犬，这类口袋妖怪有时会拥有遗传技能甚至特殊的道具和隐藏特性，如果直接走或跑进草丛里，它就会受到惊吓而离开，这时点击下屏的放大镜展开搜寻，然后保持只推动一半滑杆的操作来悄悄接近它。接近的同时，下屏的图鉴导航也会发挥作用，开始显示出那只口袋妖怪的更多信息，比如剧情教学里出现的土狼犬就会使用炎之牙。口袋妖怪只要被捕捉过一次就会记录，如果想要筛选持有技能的话，可以在接近的途中查看持有技能，与某种口袋妖怪相遇次数越多，越容易发现到特别的个体。另外，在图鉴导航处点击捕捉过的口袋妖怪，再点**サ－チ**（寻找/seach）的话也可以在附近寻找隐藏的这种口袋妖怪，但也有可能显示暂时没发现的信息，这时只要走几步再尝试搜索就可以了。

捕捉完毕后来到古辰镇，这时往西边走来到102号道路，从这里开始，就会有NPC和玩家展开对战了，请随时注意回复自己口袋妖怪的体力。

※ 初到古辰镇店员给介绍完后，就可以通过 Wi-Fi 接收闪光铁哑蟹了，配送截止时间为 2015 年 1 月 14 日。具体方法是重启游戏，在菜单处选择ふしぎな おくりもの（不可思议礼物），接着选择第一项おくりものを 受け取る（领取礼物），再选择インタ－ネットで 受け取る（通过网络领取）后等待数秒就可以。配送成功的礼物，可以在任意精灵中心找蓝衣女性领取，如果想要让该礼物口袋妖怪拥有称心如意的性格，还可以在领取礼物之前存档。闪光铁哑蟹自带重钢蟹石（メタグロスナイト/Metagrossite），持有的技能为斟酌、铁头、思念头槌和铁壁，其中可以将对手打剩 1 HP 的斟酌对捕捉野生精灵非常有用。

橙华市

トウカシティ/Petalburg City





一路战斗收服，来到被称为“人与自然交融之城”的橙华市，这里也是主角父亲千里所在道馆的城市。往北走看到自己的爸爸千里正在与挑战者对话，走近后千里请小遥进入道馆，在被老爸鼓励时，可爱的男孩子小充（ミツル/Wally）来了，这个体弱多病的孩子今天起就要搬离这里了，孤独的他很想要一只口袋妖怪来陪伴自己，于是找千里求助。千里借了一只蛇纹熊给他，于是小充在小遥的相伴下一起来到了102号道路的草丛，收服了一只雄性拉露丝——这部分都是剧情，除了游戏中的第二大劲敌小充登场外，其实也是系列的收服精灵演示教程：把野生精灵的体力尽量减少，然后投球。如果施加异常状态以及用有收服补正的球，会增加收服成功率。

捕捉完成后两人回到道馆，小充开启了小遥口袋妖怪多功能导航仪的新功能——游戏导航，具体请参考系统部分。小充离开之后，千里告诉小遥，变强的话就来挑战他，首先应该去卡那兹市挑战道馆首领杜鹃。通过击败各地的道馆首领，收集8个徽章，即可参加口袋妖怪联盟，而只要拿到4个徽章就可以找千里对战，那么首先，就出发去卡那兹市吧。

※ 从现在开始，便可以通过 PSS 将《X・Y》中的口袋妖怪传送过来，但需要有两台 3DS 主机。当然，也可以使用口袋妖怪银行或 GTS，或者拜托朋友。

※ 在小充收服拉露丝的草丛，玩家可以在此多捕捉不同性格的同步率（シンクロ/Synchronize）特性拉露丝，放在队首能 100% 锁定遇到野生口袋妖怪的性格（可以对口袋妖怪导航功能善加利用），对于以后捕捉野生口袋妖怪、尤其是收服神兽时，会非常有用。



橙华森林

トウカのもり/Petalburg Woods

104号道路的西面是大海，北面进去则是橙华森林的入口。进入森林后走几步，就可以看到一个在找蘑蘑菇的研究员，正当研究员和小遥说话的时候，海洋团的团员却突然出现了（《Ω红宝石》中登场的邪恶组织是岩浆团，《α蓝宝石》中登场的邪恶组织是海洋团）。原来他是来抢研究员手里的文件的，没办法，帮助研究员一下吧。三两下解决掉后团员逃走了，研究员为了道谢送给小遥学习装置（がくしゅうそうち/Exp. Share）。同《X・Y》一样，学习装置不需要让口袋妖怪携带，只要放在背包中开启便可以让全员都获得经验值（默认状态是开启）。研究员帮小遥回复了体力后想起刚才团员提到卡那兹市，像是察觉到了危险似的跑走了。小遥在森林探索一番后，也往北面的出口走去，准备离开森林。离开森林时，海洋团的女团员正在向首领报告，说出现了意外的妨碍者，指的就是小遥。看来，小遥已经被卷入到了海洋团的阴谋之中，以后不免要来一场恶斗。

走出橙华森林后来到104号道路后半段，与出口西边的男孩对话可得到49号技能机回声，接着往北走进入花店，与蓝衣女子对话可得到皮皮鲸喷壶，皮皮鲸喷壶是栽种树果的必要道具，一路上生长的树果当然也不要忘记摘取喔。104号道路后半段有一对NPC需要小遥携带两只或以上的口袋妖怪才能挑战，其他的NPC都很容易应付，一路挑战过去即可。挑战完后顺路往北前进，来到卡那兹市。

※ 在 104 号路西面的海滩上靠近长翅鸥时，下屏的口袋导航功能会有放大镜图标提示，点击后便收录进图鉴——这也是本作新增的图鉴增加功能：直接收录地图上的野生口袋妖怪，在城镇和民宅中一些口袋妖怪也可以用该法登录并增加搜索等级。搜索等级和出现精灵的能力息息相关，笔者在 17 级时便探测出了隐藏特性精灵。

※ 刺尾虫的分支进化条件很繁琐，不如直接在游戏中捕捉其分支进化的甲壳蛹（最终进化为狩猎凤蝶）和顿甲茧（最终进化为毒粉蛾），这两种都可以在橙华森林中遇到，遇到后记得一样最少捕捉一只。

卡那兹市

カナズミシティ/Rustboro City

卡那兹市是第一个道馆所在城市，被称为“追求科学与自然的融合之城”。和优树打过招呼后，他会告诉小遥说黄色屋顶的建筑物是道馆。现在虽然可以直接挑战道馆了，但也可以去练练级，以及到处逛逛。

精灵中心西边的屋子里，和大叔对话可以得到01号秘传机居合斩，学会该技能的口袋妖怪能够砍断地图上挡路的小树，不过需要拥有第一个道馆徽章才能用。精灵中心东边的建筑是口袋妖怪学校，进去与讲台上的老师对话可以拿到先制之爪（せんせいのツメ/Quick Claw），作用是战斗中可以使携带的精灵有一定概率先发出手，因此可以给高攻击高耐久低速度的精灵们带上，说不定有惊喜。

准备周全后就可以来挑战道馆了，卡那兹道馆是和博物馆合并而成，大家游戏中可以多留意。道馆的训练家都擅长岩石属性，一路打败三个NPC之后来到了馆主杜鹃的面前，其精灵阵容如下：



LV.12

小拳石（イシツブテ/Geodude）

属性： 岩石+地面

技能： 撞击（たいあたり/Tackle），变圆（まるくなる/Defense Curl），岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）

LV.14

磁鼻（ノズパス/Nosepass）

属性： 岩石

技能： 撞击（たいあたり/Tackle），变硬（かたくなる/Harden），岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）







这场道馆战的难度不大，选择草和水属性的御三家的话可以轻松应付，火属性的御三家进化后因为追加了格斗属性因此也比较简单。磁鼻的防御力比较高，一击基本上无法打倒，但它的攻击力不高，同样无法造成威胁。击败杜鹃后得到岩石徽章和39号技能机岩石封印，交换来的LV.20以下的口袋妖怪都会听话。

走出道馆后，一名海洋团的团员叫嚣着跑掉了，后面跟着追来一位研究员，看来海洋团抢了研究员的什么东西，于是小遥便跟上前去探个究竟。和研究员对话后发现他就是刚才在橙华森林里的研究员，这次被抢走的东西是得文制造股份有限公司的包裹，作为主角的小遥自然要鼎力相助了。往东边前进来到116号道路，一路打败NPC后到达洞穴旁。洞穴前面有个老人，是住在104号道路海边的，他说他的长翅鸥被抢走了。海洋团的团员不仅抢包裹还抢口袋妖怪，那我们就冲进洞穴里会会吧。

卡绿隧道

カナシダトンネル/Rusturf Tunnel



洞穴的名称是卡绿隧道，连接着凯那市和卡那兹市（116号道路），但中间有石头挡路，暂时无法去往另一头。前进了几步后发现了海洋团团员，并顺利将他击败，夺回了包裹跟长翅鸥。老人看到长翅鸥获救很高兴，自我介绍名叫哈奇，并告诉小遥有困难的时候可以找他。

※ 前往卡绿隧道的 116 号路的草丛里有傲骨燕，用口袋妖怪导航系统探测，可以探测出掌握飞行系大招勇鸟的傲骨燕，有爱的可以在这里刷出来早早培养。

卡那兹市

カナズミシティ/Rustboro City



回到卡那兹市后来到得文制造股份有限公司（西边最高的大楼）门口找到研究员，研究员为了道谢送出了超级球，并请小遥进公司。进入公司之后，公司社长兹伏奇亲自道谢，并赠予了小遥口袋妖怪多功能导航仪的新功能——电视导航。兴奋之余，社长说提到自己的儿子叫大吾，现在正在武斗镇，社长希望小遥能把一封信带给大吾，说着将信交给了小遥。武斗镇是个海上小岛，不渡海的话是无法到达的，看来很快就要麻烦到哈奇老人了。

决定要回到104号道路的小遥走出公司时，再度遇到了优树，他告诉小遥关于哈奇老人可以帮助他渡海的事。原路返回来到橙华森林，之前没办法过去的地方现在因为有居合斩也可以通过了，拿到一些道具之后到达104号道路，和小屋里的哈奇老人对话，选第一项后便能乘船渡海。



武斗镇

ムロタウン/Dewford Town

在享受了海风温柔的吹拂过后，小遥来到了漂浮在青蓝海洋上的小岛屿——武斗镇。武斗镇的北面是大吾所在的石之洞窟，南面则是武斗道馆，但如果先去石之洞窟的话会发现入口有遗迹狂挡路，所以只好先去挑战道馆。和北面的钓客说话可以得到破钓竿（ボロのつりざお/Old Rod），和西边某屋子前的男孩对话可以改变流行语，流行语会影响笨笨鱼的捕捉地点，像笔者就选了个"重钢蟹石头 收藏"，听起来超级有病……

武斗道馆是训练馆改造的，看起来只有中间一条道路，实际上踩了地板上的按钮后就能看到左右两旁的路，一路前进后来到最里面的房间，见到爽朗的青年藤树，藤树是格斗属性的专家，打之前最好注意一下属性克制。

格斗界的巨浪

藤树（トウキ/Brawly）

LV.14

腕力（ワンリキ/Machop）

属性： 格斗

技能： 瞪眼（にらみつける/Leer），手刀（からてチョップ/Karate Chop），地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss），巨大化（ビルドアップ/Bulk Up）

LV.16

幕下力士（マクノシタ/Makuhita）

属性： 格斗

技能： 突张（つっぱり/Arm Thrust），打落（はたきおとす/Knock Off），泼沙（すなかけ/Sand-Attack），巨大化（ビルドアップ/Bulk Up）



同杜鹃一样，因为主力等级比原版下降很多的关系，难度很低，即使幕下力士强化过后也没什么威胁，轻松解决掉吧。

击败藤树后获得拳套徽章和08号技能机巨大化，交换来的LV.30以下的口袋妖怪都会听话。小遥因有要事在身便先告别了藤树，朝北方的石之洞窟进发。





石之洞窟

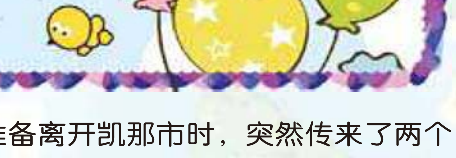
いしのどうくつ/Granite Cave

进洞之后与山男对话得到70号技能机闪光，然后往深处走几步就看到了大吾和传说中的口袋妖怪的壁画。大吾对着壁画自言自语，自我介绍后称自己对珍贵的石头很有兴趣。小遥将信交给大吾，大吾赠送了51号技能机器钢之翼，道谢一番后又转身研究起壁画，说超古代的力量在过去威胁着口袋妖怪和人们，但又随即夸赞小遥有不错的实力，并鼓励小遥一直修炼，最后去挑战联盟，说完这些后大吾就离开了。

石之洞窟一层西边还有坡道，眼下没有加速自行车是无法上去的，看来这个洞窟还有探索一番的余地，等以后再来吧。

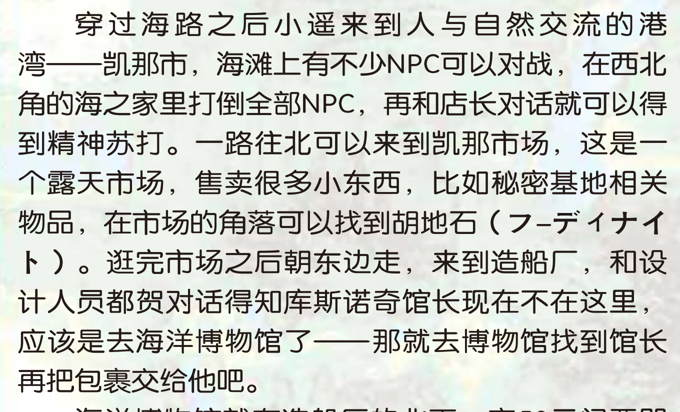
之后和哈奇老人对话得知，得文制造股份有限公司的包裹要交给凯那市的库斯诺奇馆长，于是下一个目的地便是凯那市了。



凯那市

カイナシティ/Slateport City



穿过海路之后小遥来到人与自然交流的港湾——凯那市，海滩上有不少NPC可以对战，在西北角的海之家里打倒全部NPC，再和店长对话就可以得到精神苏打。一路往北可以来到凯那市场，这是一个露天市场，售卖很多小东西，比如秘密基地相关物品，在市场的角落可以找到胡地石（フ−ディナイト）。逛完市场之后朝东边走，来到造船厂，和设计人员都贺对话得知库斯诺奇馆长现在不在这里，应该是去海洋博物馆了——那就去博物馆找到馆长再把包裹交给他吧。

海洋博物馆就在造船厂的北面，交50元门票即可进入，但进去后发现到处都是海洋团的团员，和右边的海洋团团员对话可获得46号技能机偷盗。在优美的音乐和柔和的光线营造的静谧环境中参观完各种海洋科学相关的展示品之后，小遥来到二楼，在角落找到了库斯诺奇馆长。正当小遥准备递交包裹时，海洋团的团员却出现了。打败两名团员后，海洋团的首领梧桐（アオギリ/Archie）来了，梧桐告诉小遥说人类依靠海洋生存，然而人类却肆意破坏大海，那么口袋妖怪们将会怎样呢？失去住所，无法孕育出新的生命，没有任何罪过的口袋妖怪却因此痛苦，这样的事情是绝对不能饶恕的！因此，他决定要把人类所破坏的自然回归到原始！

说完这些话之后，梧桐带着团员离去，而小遥也成功将包裹交给了库斯诺奇馆长。下楼之后，发现海洋团的团员们都不在了，看来骚动是告一段落了，那就继续旅行吧。

正当小遥准备离开凯那市时，突然传来了两个男子的声音，男子们似乎看到了名叫莉西亚（ルチア/Lisia）酱的名人，小遥便也跟着他们走了过去。

原来，莉西亚是一名带着云翅龙的偶像女子，可爱又会卖萌，有很多粉丝。而此时莉西亚似乎正在物色新人，结果相中了小遥，莉西亚送给了小遥华丽大赛的相关物品，并邀请小遥来体验一下华丽大赛。

进入华丽大赛的会场之后，莉西亚又把方糖盒（ポロックキット/Pok é block Kit）送给了小遥，使用方糖盒就能随时随地用树果制作方糖了。如果去参加华丽大赛的话，参加完之后还可以获得换装皮卡丘。

类型	对应华丽大赛	技能
少女偶像皮卡丘	可爱	吸收之吻
贵妇人皮卡丘	美丽	冰凌坠落
摇滚皮卡丘	帅气	彗星拳
博士皮卡丘	聪明	电能领域
假面皮卡丘	健壮	飞天压杀

※ 精灵中心左上有姓名判断师的家，以后可以给自己的口袋妖怪改名字，但是只能改主人是自己的。

※ 换装皮卡丘有五种不同的形态，和更衣室中的饲育家对话，即可选择皮卡丘的换装。除了外表不同以及对应的选美项目不同，还都持有对应选美项目的特殊技能，这些技能可以在平常的战斗中使用，但换装之后就会变成其他技能。

戏法屋

カラクリやしき/Trick House

向北前进来到110号路，因为还没有自行车所以只能走草丛。这时小遥发现海洋团的人在前方，似乎正在赶路的样子，而且还说要在下一个城市暂且休息。等小遥靠近后他们就离开了，先不管他们吧。海洋团小队的前方有一间屋子，叫戏法屋。在进入戏法屋时需要先找出藏起来的戏法大师，接着戏法大师会消失，等待进迷宫后破解机关来找他，点击屋子里的挂轴即可进入迷宫。戏法屋的迷宫总共有六种，每拿到一枚徽章就会开启一次新的迷宫，也就是说拿到六枚徽章即可挑战完全部迷宫，每次破解迷宫都会得到不同的奖励。

现在小遥是第一次进入迷宫，第一关的迷宫需要用居合斩才能顺利通过，记得带上学会该技能的口袋妖怪。在右上角找到卷轴后顺利来到挂轴门前说出卷轴上的暗语，成功通过挑战，大师会奖励12号技能机挑拨。下面也顺便提一下戏法屋之后几关的大致内容。

第二关的迷宫需要用到碎岩，通过后得到的奖励是硬石。

第三关的迷宫是有点阴暗的房间，虽然可以用闪光，但不用也可以挑战，通过后的奖励是92号技能机欺骗空间。

第四关的迷宫需要用到怪力，东侧的三块石头是本关的难点，需要注意下方的石头是可以往左推的，这样就可以轻松破解，通过后的奖励是烟珠。

第五关的迷宫是问答题，但是问题不是固定的，类似的问题也存在变种，笔者把遇到的问题列举如下：

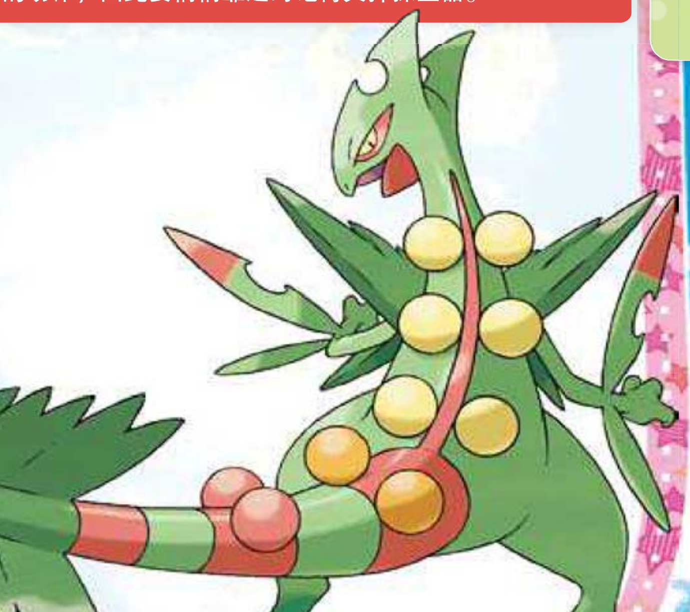
题目	答案
このなかで くさタイプが はいっていない ポケモンは どれ？（这之中没有草属性的口袋妖怪是哪一个？）	ツチニン（地忍虫）
トウカのもりで デボンの しゃいんが さがしていた ポケモンは なんだった？（在橙华森林里，得文公司的社员在寻找的是什么口袋妖怪？）	キノココ（蘑蘑菇）
あなぬけのヒモを うって どくけしを かうと いくら のこる？（卖掉穿洞绳再买解毒药，还剩多少钱？）	175 えん（175 元，类似的价钱问题还会有变种，比如问两种道具哪一个更贵之类）
ムロタンの ジムで さいしょに たたかう トレーナーは だんせい？ じょせい？（武斗镇道馆最初和你战斗的NPC 是男性？还是女性？）	じょせい（女性）
フラワーショップ サン・トウカで きのみを くれるのは なんにん？（104号道路的花店里给你树果的有几人？）	ひとり（一人）
ミナモシティに かんばんは いくつ ある？（水静市的看板有多少个？）	8つ（8个）

因为每次的问题都略有不同，如果看不懂日文，问题也没出现在该攻略上的话，只能碰运气试试了，反正总共也只有五题，大不了善用存档读档。该关通过后的奖励是磁石。

第六关的迷宫是踩地板上的移动箭头来移动，可以说这个迷宫是全游戏中最折腾人的迷宫……因为有很多箭头不能帮助你到达想去的地方，所以要记住之前踩过的箭头会到的位置，经过筛选以后最终就能通过。还需要注意的是，因为3D化的关系，有的地方看起来是死路，实际上是有空隙的，不要被建模给骗了。该关通过之后可以获得秘密基地的道具：红色地毯（《Ω红宝石》）或蓝色地毯（《α蓝宝石》）。

离开戏法屋之后可以往西边看看，那里是103号道路的另一半，也就是当初和优树初次对战的地方，这里有一些NPC可以练练级。练级完毕走上110号道路，遇上了正在这一带调查的优树，说要检验旅行的成果，因此发起了挑战。他的队伍为LV.18的熔岩蛞蝓，LV.20的御三家第二阶段（属性克制玩家选择的御三家）和LV.18的皮皮鲸。虽说属性克制的御三家比较棘手，但一路上小遥的队伍也比最初充实了不少，这战可以说没什么难度。击败对方后获得探宝器（ダウジングマシン/Dowsing MCHN）。推荐在背包里将探宝器登录，这样会方便很多。接着小遥一路穿过草丛，来到了脱胎换骨的紫堇市。

※本作的探宝器是戴在头上，颇有一种真实寻宝的味道……使用探宝器时向着有反应的方向前进就可以接近隐藏道具。如果探宝器发出红光表示隐藏道具就在脚下。而当探宝器的音效急促且天线剧烈晃动时，表示道具就在眼前。特别要注意的是，开启探宝器后无法做出悄悄靠近的动作，因此要悄悄靠近时记得关掉探宝器。



紫堇市

キンセツシティ/Mauville City



原版中的紫堇市并没表现出大都市的气息，而本作中则变成了名副其实的“闪亮的快乐之城”。

刚来到紫堇市就看到小充准备挑战道馆而去了北面，看来道馆就在北面了。紫堇市现在变得错综复杂，方向感不好的话容易迷路，不过到处都有看板而且方位固定，比起《X・Y》的米亚雷市来说算是好多了，接下来就先逛逛再去挑战道馆吧。

首先前往西边，可以看到并排的许多建筑，第一栋是咖啡屋，与服务员对话可以得到48号技能机轮唱；第二栋是以前的游戏中心，现在是关门大吉状态。再往前面的几栋建筑依次可以让三飞神改变姿态、兑换道具以及为口袋妖怪做按摩。在咖啡屋前面和男人对话可以得到御三家的玩偶，可以在秘密基地里使用。

从关门的游戏中心与第三家店中间的道路穿过去之后可以来到紫堇市的中心，这里有精灵中心和商店，和一个男人对话后也可以得到秘密基地的道具。而到紫堇市的东边会发现有一家紫堇快餐店，在这里点餐后便坐到座位上等餐，等餐的过程中会遇到争座位的NPC，赢了之后才能保住座位，NPC就会乖乖地去找其他座位……

逛完快餐店之后继续往东前进，也能看到一些并排的建筑，第一栋空无一人，第二栋可以学到御三家合体技能，第三栋可以学到御三家究极技能（需要最终进化），第四栋里可以进行反转对战，第五栋里可以做战斗鉴定，在进入第五栋建筑时可从墨镜男手中获得战斗摄录器（バトルレコ－ダ－/Vs. Recorder）。建筑的西北面，也就是道馆旁是紫堇市的电视台，可以自由参观，还可以体验一下电视主持人的感觉。

在第三栋建筑对面的小道里坐落着自行车店，和店主对话即可获得自行车，但需从两种自行车中选择一种，第一种为音速自行车（マッハじてんしゃ/Mach Bike），速度比较快，善于冲沙坡（例如之前石之洞窟里的坡道），要在单车路上获得评分的话只有骑该种自行车才行；第二种为飞镖自行车（ダ－トじてんしゃ/Acro Bike），可以做一些高难度技术性动作，如在轨道之间跳跃，攀上特定阶层等。小遥可以随时在自行车店切换自行车的种类，通关之后还可以同时获得两种自行车，方法见本章节备注。而在紫堇市的精灵中心里可以遇到一个头晕的大叔，之后地图旁可以看到黄衣服大叔，和他对话能就得到O能量，他走之后出去再进来，会有新的O能量大叔……关于O能量的收集可以一直延长到通关后，这部分我们放在备注里详细说。

大致逛完一楼之后可以去楼顶看看，风景不错，人与口袋妖怪都很享受的样子，不过来到楼顶之后会遇到一个奇怪的大叔，他不仅会送给小遥金珠，还一直强调是自己的金珠……

觉得尽兴之后就可以去挑战道馆了，在道馆前发现了准备挑战的小充和他的父亲，小充看到小遥后便请求来一场对战。他使用的是LV.17的拉露丝。被击败后的小充似乎很泄气，但他还是希望自己能变强，在和小遥道别之后便打算回家了，小充的父亲这时会送给小遥04号秘传机碎岩。

紫堇道馆的机关很简单，一路前进后来到铁旋老爷爷的房间。铁旋是个乐观的老人，也是电属性的专家，用地面属性的口袋妖怪来应对吧。

开朗的电击老爷子

铁旋（テッセン/Wattson）

LV.19

小磁怪（コイル/Magnemite）

属性： 电＋钢

技能： 撞击（たいあたり/Tackle），电磁波（でんじは/Thunder Wave），变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）

LV.19

雷电球（ビリリダマ/Voltorb）

属性： 电

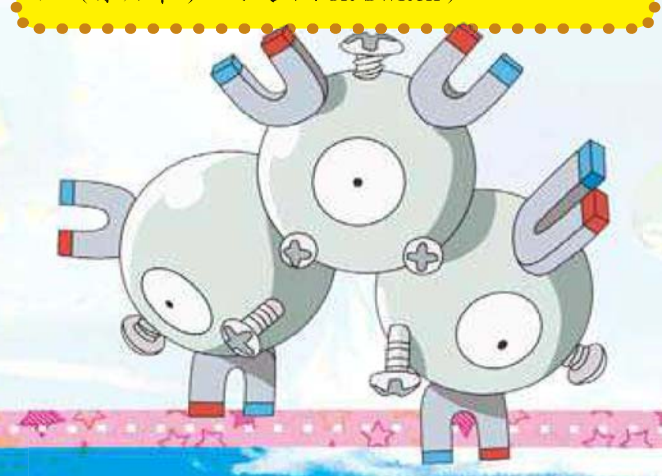
技能： 滚动（ころがる/Rollout），充电（じゅうでん/Charge），变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）

LV.21

三合一磁怪（レアコイル/Magneton）

属性： 电＋钢

技能： 超音波（ちょうおんぱ/Supersonic），磁力炸弹（マグネットボム/Magnet Bomb），变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）





这场道馆战比之前的稍稍加了点难度，难点主要在于小磁怪和三合一磁怪的抗性以及电磁波的麻痹效果。若有地面属性的口袋妖怪在的话就可以轻松取胜。

击败铁旋后获得电力徽章和72号技能机变压，交换来的LV.40以下的口袋妖怪都会听话，在地图上也可以使用碎岩了。这时可以先往紫堇市西边去，来到117号道路。这条道路有饲育屋以及各种各样的NPC。NPC的数量挺多，不过难度都不大，可以放心一路推过去。在117号道路尽头下方小花园的小路里，可以找到钢嘴娃娃石（**クチ–トナイト**/Mawilite）。

※O 能量获得：在紫堇市的精灵中心里先是遇到一个头晕的大叔，之后地图旁可以看到黄衣服大叔，他是会给小遥 O 能量的人，他自称故事大叔，和他对话能就得到 O 能量。他走之后离开精灵中心再进去，在同样的位置看到了红衣服大叔，他自称嬉皮大叔，跟他对话能得到另外 O 能量。他走之后重复相同过程，依次可以与蓝衣服的歌手大叔、绿衣服的商品交换大叔和粉衣服的传说大叔对话得到各种 O 能量。当小遥击败了强化版的四天王后再与粉衣服大叔对话，他还会邀请你到他家，他家在紫堇市 2F 公寓。来到他家之后，可以看到五个大叔齐聚一堂，跟他们对话可以得知他们想把力量给别人然后引退，让你去找住在对面的青年。跟青年对话后发生剧情，五个大叔分别与青年合体，最后青年变成了《X・Y》中的 O 能量的传导者，并给小遥最后的 O 能量……

※ 第二辆自行车获得方法：通关后，骑着音速自行车来到 111 号沙漠，冲上沙坡后和一个灵异狂对话展示给她看；再骑着飞镖自行车来到 119 号道路的瀑布上面跟一个驯鸟者对话展示给他看；最后骑着任意一种自行车来到度假对战区，和沙滩上一个骑着自行车的男子对话展示给他看，回到紫堇市的自行车店以后就能从老板手里获得另外一种自行车。



绿荫镇
シダケタウン/Verdanturf Town

穿过117号道路后到达的小镇，是带有芬芳草香的风吹高原——绿荫镇，小充家就搬到该镇，可以进屋去和他的父母打个招呼。

还记得当初在卡那兹市的那条只能走一半的隧道吗？隧道的另一半就在这里，往北走进入隧道，看到一对情侣被巨石隔开而无法相聚，其中的女方还是小充的姐姐……使用碎岩便可击碎石头成全这对情侣，之后男方为了表示感谢会送给小遥哥特拉王石（**ボスゴドラナイト**/Aggronite）。在小遥完成了神兽相关剧情之后来到这里找小充的姐姐对话，还可以获得莎娜多石（**サ–ナイトナイト**/Gardevoirnite）。

另外，这所小镇的南边还有一位丢失了蘑蘑菇的小女孩，小女孩说蘑蘑菇是在看板附近不见的。去调查绿荫镇中央的看板，小遥就会发现蘑蘑菇，然后小女孩会送给小遥奇妙石（**すごそうないし**/Intriguing Stone）作为感谢。把这个奇妙石给得文制造股份有限公司的社长兹伏奇看的话，便能得到让比雕MEGA进化的比雕石（**ピジョットナイト**/Pidgeotite）。

紫堇市

キンセツシティ/Mauville City



再次回到紫堇市，可以骑着自行车走一遍刚才没走过的单车路，顺带挑战一下NPC。另外，在单车路入口处的东边小道里还可以捡到雷电兽石（ライボルトナイト/Manectite）。

再次回到紫堇市，往北面出发，又看到了海洋团的团员，他们这次的目标似乎是烟突山——不理会他们，反正到时候也会碰面。穿过紫堇市之后来到111号道路，西边有一家子叫做连胜之家，四连战胜出后可以获得竞争背心（きょうせいギプス/Macho Brace）。不过，自从出了各种努力值项圈后，这个道具的存在感就变得十分微妙了……打败连胜之家的四位NPC继续往北走，看到挡路的岩石，用碎岩解决掉吧。解决掉碎石后在前方发现一对记者，跟他们对话就会开战，打赢之后他们似乎很兴奋的样子，原来他们在到处找强大的训练师，还会参访小遥，小遥回答的内容似乎会在电视上播出，以后这两位还会在别处继续出现。

继续往北走会看到一片沙漠，但由于风沙太强无法前进，只好改往西走。没走几步后优树出现，告诉小遥烟突山就在不远处，需要乘缆车前去，还顺便帮小遥回复了体力，并赠送了04号秘传机怪力。来到乘坐缆车的地方却发现海洋团的团员堵在那里，看来是没办法乘坐了，只好往西边走进入热焰小径（ほのおのぬけみち/Fiery Path）。

穿过热焰小径来到112号道路，一路打败几个NPC后在一棵大树前看到了谜之男子。谜之男子名叫基利（ギリー/Aarune），是一名环球旅行家。他赠送了49号技能机秘密力量，并告诉小遥在芳缘的许多地方都有着秘密点，在那里使用秘密力量的话就可以制造出秘密基地。基利现场利用大树上的秘密点（就是地图上可以看到的黑点）制造了一个秘密基地，还问了小遥高兴时会说的话（可以随便填），接着告诉小遥此处就是小遥暂时的秘密基地了。如果觉得不喜欢的话，可以随时更换，但考虑到秘密点众多，推荐等走



完全地图以后再慢慢挑选。

弄好秘密基地后继续前进，在东面屋子里有个老婆婆会帮助小遥回复体力，如果口袋妖怪的体力不支的话记得麻烦一下老婆婆。往西边走来到113号道路，这里是火山灰会落下来的一条路，因此草丛都被染成了灰色，草丛中也有隐藏着的NPC，需要注意。这时优树出现，告诉小遥秋叶镇里有一位索蓝斯博士（ソライシ博士/Professor Cozmo），专门研究陨石。走到中段的时候小遥会看到一家琉璃工房，跟里面的大叔对话会得到集灰袋（はいぶくろ/Soot Sack），有了它以后，在火山灰落下的地方行走就能收集到火山灰，而根据步数（收集量），可以到大叔这里制作不同颜色的工艺品。另外，在此条道路上还可以捡到32号技能机影分身。



秋叶镇

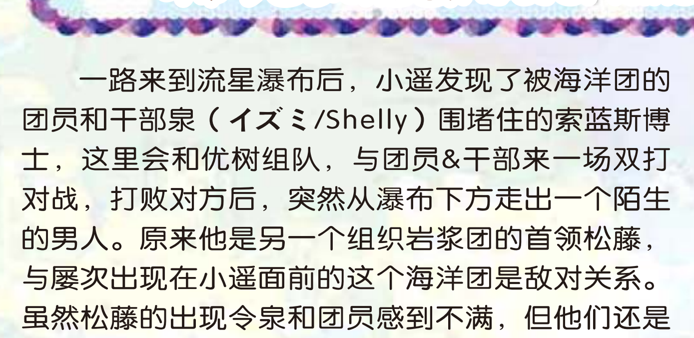
ハジツゲタウン/Fallarbor Town

穿过113号道路后来到“带有小小田野的乡村”秋叶镇，刚到这里就遇上了优树，他带小遥来到了博士家，并告诉小遥索蓝斯博士似乎被奇怪的组织带走了。看来海洋团又有所行动了，优树表示绝对不能让他们阴谋得逞，说完便独自出发，让小遥随后在流星瀑布汇合。为了救博士，往西边进发吧。

在秋叶镇的化石狂家跟洞穴前的男生对话可以获得28号技能机挖洞，如果有心之鳞片（ハートのウロコ/Heart Scale）的话，可以在本镇一栋屋子里找男人对话回忆技能。往南进入有许多巨大陨石坑的114号道路，在入口处和带着土狼犬的老绅士对话可以获得05号技能机吼叫。

流星瀑布

りゅうせいのたき/Meteor falls



一路来到流星瀑布后，小遥发现了被海洋团的团员和干部泉（イズミ/Shelly）围堵住的索蓝斯博士，这里会和优树组队，与团员&干部来一场双打对战，打败对方后，突然从瀑布下方走出一个陌生的男人。原来他是另一个组织岩浆团的首领松藤，与屡次出现在小遥面前的这个海洋团是敌对关系。虽然松藤的出现令泉和团员感到不满，但他们还是将陨石抢走并逃往烟突山了。松藤看到这个情况也追了上去。之后优树带着大受打击的博士和小遥一起，回到了秋叶镇。

回到博士的家后，博士为了表示感谢送出了23号技能机打落。之后优树会问小遥回不回紫堇市，如果选择第一项的话将会自动传送过去，选择第二项则不会，如果不想跑路的话就选第一项吧。回到紫堇市之后，如果此时持有的自行车不是飞镖自行车的话建议去自行车店换一下，因为接下来要到达的一条山道里需要用到该自行车。

烟突山

えんとつやま/Mt. Chimney

从紫堇市出发，按照先前的路线来到乘缆车的地方，发现挡路的海洋团团员已经消失了，小遥顺利搭乘缆车来到烟突山山顶。一来到山顶，小遥就



看到两个组织的人在对峙，其中还有刚才遇到的松藤，不管怎么样，趁他们互相牵制的时候赶紧去夺回陨石吧。小遥绕过团员一路前进，顺序击败一个团员和干部潮（ウシオ/Matt）后来到了梧桐面前。梧桐见到小遥后想起小遥就是之前在博物馆妨碍过他们的小孩，本还想动用MEGA进化，但乎又觉得没必要认真，于是就这么上阵了。梧桐的阵容是LV.25的大狼犬、LV.25的大嘴蝠和LV.25的巨牙鲨（松藤的是火山骆驼）。成功击败首领后，他表示小遥是个有趣的家伙，看来要动真格了，正打算使用MEGA进化的时候，手下的干部打来电话，电话中提到了一个新的地点——送行火山（おくりびやま/Mt. Pyre），虽然不知道在何处，但恐怕是他们的下一个目的地。通话结束后，梧桐放弃与小遥对战，将陨石还了回来，并扬言说不会忘记小遥的脸。看样子真正的恶战还没开始。

等两个组织都离开后，小遥可以继续旅行了，在烟突山的一个角落的阶梯尽头可以找到59号技能机烧尽，往南边一直走即可离开烟突山。

凹凸山道

デコボコさんどう/Jagged Pass

离开烟突山后来到凹凸山道，这是一条有许多凹凸不平的石头的山路，如果有飞镖自行车的话就可以反复探索。此外也有需要音速自行车冲上的沙坡。这里有一些NPC可以进行对战，还有一些技能机器可以捡取，分别为43号技能机火焰冲锋和69号技能机岩石切割。



釜炎镇

フエンタウン/Lavaridge Town



走出凹凸山道后，终于来到了第四个道馆所在地，被称为“口袋妖怪温泉的绝妙场所”的釜炎镇。釜炎镇上有着著名的釜炎温泉，可以通过精灵中心去泡。和温泉前的老奶奶对话可以得到蛋（队伍中要有空位），再对话还可以得到一个蛋，前者是小忍兽，后者是波克比，享受完温泉之后就去挑战道馆吧！

釜炎道馆整个就是一大温泉，通过踩踏板来到最终房间，等待着小遥的是卖萌威吓、不停纠正自己的话的火属性专家亚莎。因为亚莎是位刚上任的道馆首领，不知道要怎么面对挑战者，所以总想表现出很厉害的样子……

热情似火的女性

亚莎（アスナ/Flannery）

LV.26

熔岩蛞蝓（マグマッグ/Slugma）

属性：火

技能：燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat），落石（いわおとし/Rock Throw），光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），放晴（にほんばれ/Sunny Day）

LV.26

圆顶骆驼（ドンメル/Numel）

属性：火+地面

技能：大地之力（だいちのちから/Earth Power），喷烟（ふんえん/Lava Plume），超级健忘（ドわすれ/Amnesia），放晴（にほんばれ/Sunny Day）

LV.28

火炭龟（コータス/Torkoal）

属性：火

技能：燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat），压制（のしかかり/Body Slam），诅咒（のろい/Curse），放晴（にほんばれ/Sunny Day）

道馆战难度不大，火炭龟的防御虽高特防却普普通通，但要注意晴天状态下水系威力会减半。击败亚莎后获得烈焰徽章和50号技能机燃烧殆尽，交换来的LV.50以下的口袋妖怪都会听话，在地图上也可以使用怪力了。

走出道馆之后碰到优树，他给了小遥沙尘护目镜（ゴーゴーゴーグル/Go-Goggles），只要戴上护目镜，就可以无所顾忌地穿越111号道路的沙漠了。不过这时他会提议一起回橙华市，橙华市的道馆是爸爸的道馆，如今小遥已经取得了四枚徽章，是时候履行和爸爸的约定了。选择第一项，就会自动传送回橙华市；还想继续探索的话可以先到处转转，等逛完之后再回釜炎镇找他传送。

到处转转的话，可以去沙漠挑战NPC，捕捉一些口袋妖怪，在一个角落拿到37号技能机沙尘暴，在东北角拿到化石（左边的根之化石可以复活化石百合，右边的爪之化石可以复活太古羽虫，复活的地点在卡那兹市的得文制造股份有限公司的二楼）。然后回到热焰小径，来到之前无法用怪力推动石头的地方，在那里发现了环球旅行家基利，他说在小径深处有秘密点，还会赠送给小遥96号技能机自然力量。用怪力推动石头来到深处，可以找到基利说的秘密点，旁边是06号技能机剧毒。





橙华市

トウカシティ/Petalburg City

回到熟悉的橙华市之后，直接去挑战爸爸的道馆吧。橙华道馆是标准的日式道场，打败NPC，后面的房间门就会开启，一路前进便能到达最深处的房间。等待着小遥的千里看到小遥开门后，知道自己的孩子已经拿到了四枚徽章，看来是履行约定的时候了。身为主角的父亲，千里难以形容要和自己的孩子认真对决的心情，但是战斗就是战斗，身为道馆首领，爸爸不会心软，我们也不需保留实力，让父亲见识一下修行的成果吧！



追求强大力量的男人

千里（センリ/Norman）

LV.28

懒猴王（ケッキング/Slaking）

属性： 普通

技能： 鼓掌（アンコール/Encore），报仇（かたきうち/Retaliate），哈欠（あくび/Yawn），暗算（だましうち/Feint Attack）

LV.28

过动猿（ヤルキモノ/Vigoroth）

属性： 普通

技能： 乱抓（みだれひっかき/Fury Swipes），暗算（だましうち/Feint Attack），报仇（かたきうち/Retaliate），鼓掌（アンコール/Encore）

LV.30

懒猴王（ケッキング/Slaking）

属性： 普通

技能： 循序渐进（なしくずし/Chip Away），虚张声势（いばる/Swagger），暗算（だましうち/Feint Attack），报仇（かたきうち/Retaliate）



这场道馆战比前面四战的难度要大一些，主要是因为有两只懒猴王在。懒猴王能力比较高，除非拉开等级差，否则基本无法一击击倒，趁着懒猴王的副作用特性拖累它的时候尽快解决掉吧。

击败千里后获得平衡徽章和67号技能机报仇，交换来的LV.60以下的口袋妖怪都会听话，在地图上也可以使用冲浪了。

当千里将小遥送到道馆外，看到了小充和他的父亲，原来小充有点东西忘在这里了要回来取，于是小充的父亲也送给了小遥03号秘传机冲浪。千里告诉小遥，有了冲浪的话就可以在海上前进了，穿过紫堇市右侧的水路，踏上新的旅途吧。等小遥和小充离开后，两位父亲开始互相倾吐心声，他们都希望自己的孩子能一直成长下去，这样就足够了。

※ 击败老爸后可以回家找老妈拿双倍金钱的道具，嫌绕且不着急的话可以等拿到飞天后回去。



梦之岛屿





小充带小遥来到了紫堇市后就离开了，从东面出去就可以来到118号道路，朝下一个道馆所在地进发吧。穿过海洋后可以跟对面的钓客对话，得到好钓竿（いいつりざお/Good Rod），再继续前进的时候小遥发现了大吾。寒暄一番后当大吾准备离开时，背后突然传来了口袋妖怪的叫声，靠近一看，居然是传说中的口袋妖怪拉迪奥斯。拉迪奥斯浮在空中低下头，似乎在让二人乘上去的样子，大吾邀请小遥一起坐上去，拉迪奥斯便飞了起来，带他们来到了一座岛屿上。顺利降落后，大吾说，这里有种与不安和恐怖不同，有点不安定、像是梦一般的奇妙的感觉。然后，大吾又继续说，这个岛上住着的传说中的口袋妖怪可能在守护着MEGA进化的秘密，究竟是怎么样的秘密呢？去更深处看看吧。

往北前进，来到一个像是森林的入口处就听到了这样的声音：“人们总是想将褪色的记忆铭刻在心中。”再继续前进，发现了传说中的口袋妖怪拉迪亚斯。大吾感叹拉迪亚斯的美丽，并赞叹它的MEGA石发出的光芒不逊色于钢铁。这时，海洋团的干部潮和团员突然闯了进来，看来拉迪奥斯是感受到这些气息才求助于小遥和大吾的。海洋团的人想要抢MEGA石，自然不能让他们称心如意，和大吾组队干掉他们吧。击退海洋团的成员后他们逃走了，LV.30的水都会加入到小遥的队伍中（强制入队，如果队伍满了需要选择一只口袋妖怪送回电脑），并同时获得MEGA石（《Ω红宝石》中入队的是拉迪奥斯，《α蓝宝石》中入队的是拉迪亚斯）。之后，大吾送给了小遥MEGA手环（メガバングル/Mega Bracelet），以后就可以使用MEGA进化了。大吾说，现在MEGA进化还被包裹在谜团之中，MEGA石、键石究竟是什么呢？还无法解明。

回到118号道路，大吾告诉小遥下一个道馆所在的城市后也离开了，那么，就朝着下一个城市继续前进吧。



往东边走可以先来到123号道路的半段，这里有树果名人的家，跟老爷爷和老奶奶对话可以获得树果，在树果名人的后院里也可以采摘以及种植大量树果。和树果名人家前面的小女孩对话能得到99号技能机魔力闪光，再往西边走就会发现有高低落差无法前进，只好返回118号道路朝北走。

穿过118号道路到达119号道路，这条道路比较长，可以尽情探索一番，练练级。快走到119号道路尽头的时候突然发现海洋团的团员挡住了去路，看来他们又在此地展开行动了，前面是天气研究所，进去看看情况吧。根据前台小姐所说，二楼似乎有骚动，打败几个看守的团员后就可以上二楼，如果体力不足的话可以在床铺上休息。走上二楼后小遥看到海洋团的泉抢走了科研成果，他们好像想了解天气相关的东西，还说超古代口袋妖怪的觉醒跟天气有关。既然如此，就不能袖手旁观了，冲上前去解决事件吧。击败了海洋团后他们便离开了，临走前再次提到首领去了送行火山。研究人员为了表示感谢将天气娃娃送给了小遥（队伍中要留有空位），还提及到了关于原始回归的主神的事。

走出天气研究所继续前进，遇上了优树，他对小遥的手环感到惊奇，并发起了挑战。该战没有任何难度可言，他的御三家也没有最终进化，轻松击败，击败他后得到02号秘传机飞空。

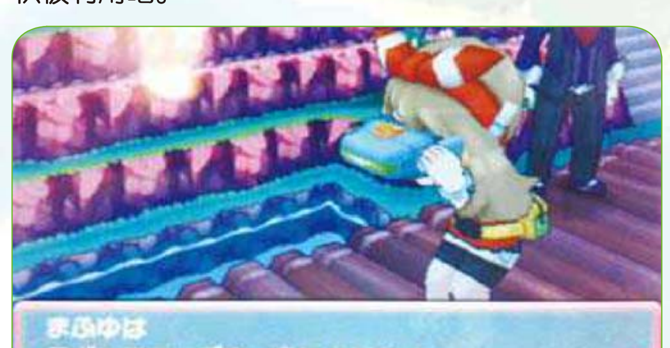
茵郁市

ヒワマキシティ/Fortree City

第六道馆所在地茵郁市，被称为树梢嬉戏的自然之城，这里的建筑同其他大城市的都不同，非常贴近自然。在高处的第二栋建筑内，左边的老奶奶会让你凭直觉猜硬币在哪只手，连续猜对三次后获得10号技能机觉醒力量，而右边的老奶奶则可以查看你的口袋妖怪所持有的觉醒力量的属性。东南方向的建筑里可以找到环球旅行家基利，他会告诉小遥在秘密基地中，能与同伴组成团队，还可以去别人的秘密基地里夺取旗子。之后跟基利对话选第一项的话可以查看旗子，但需要先组成团队，选择第二项的话则可以与他对战，他使用的口袋妖怪是沙漠飞龙。在这间屋子里，小遥也可以购买到秘密基地的相关物品。小遥告别基利后准备挑战道馆，却发现道馆前有看不见的墙堵着，没办法，只好先往东边前进看看。

一下楼梯就遇到大吾，他自言自语地说那个口袋妖怪似乎在120号道路，是什么口袋妖怪？和墙壁有关系吗？总之跟过去看看吧。来到120号道路后看到大吾在桥上，而他的面前似乎也有隐藏着的东西，比起说明实际体验更快，大吾直接将得文侦测望远镜（デボンスコープ/Devon Scope）给了小遥。小遥使用了望远镜之后，看不见的东西现身了，原来挡住小遥行动的是口袋妖怪变色龙。捕获或者击败它之后，大吾会将小遥选择的初始精灵最终形态的MEGA石送给小遥。另外，大吾还能感觉到小遥的背包中有石头的光芒，是陨石或是什么，大吾并没有给出结论，就这么走掉了。但既然知道了墙壁的正体，现在就返回去挑战道馆吧。回去的路上可以在水面里的洞窟——天旱焦岩（ひでりのいわと/Scorched Slab）里拿到11号技能机放晴，这里以前只是个小洞窟，在本作中虽然扩大了，然而一路往深处走会发现什么东西都没有。而在挑战道馆之前，还可以先去道馆后面拿到86号技能机草绳。

茵郁道馆的机关挺简单，一路走到最顶可以看到美少女娜琪。娜琪是飞行属性的专家，还可以读取风的流向，既然刚获得MEGA进化的力量不久，就积极利用吧。



遨游世界的鸟使者

娜琪（ナギ/Winona）

LV.33

大王燕（オオスバメ/Swellow）

属性： 普通+飞行

技能： 电光石火（でんこうせっか/Quick Attack），燕返（つばめがえし/Aerial Ace），影分身（かげぶんしん/Double Team），莽撞（がむしゃら/Endeavor）

LV.33

大嘴鸥（ペリッパー/Pelipper）

属性： 水+飞行

技能： 水之波动（みずのはどう/Water Pulse），羽休（はねやすめ/Roost），保护（まもる/Protect），燕返（つばめがえし/Aerial Ace）

LV.33

盔甲鸟（エアームド/Skarmory）

属性： 钢+飞行

技能： 泼沙（すなかけ/Sand-Attack），真空斩（エアカッター/Air Cutter），钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing），燕返（つばめがえし/Aerial Ace）

LV.35

云翅龙（チルタリス/Altaria）

属性： 龙+飞行

技能： 地震（じしん/Earthquake），龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath），棉花防御（コットンガード/Cotton Guard），羽休（はねやすめ/Roost）





这场道馆战没什么难度，如果有电和冰属性的技能就可以轻松应对。盔甲鸟的防御虽高，遇到克制属性还是吃不消，并且娜琪的盔甲鸟的特性并非坚硬，相当于变相降低了挑战难度。

击败娜琪后获得白羽徽章和19号技能机羽休，交换来的LV.70以下的口袋妖怪都会听话，在地图上也可以使用飞空了。

离开道馆再次踏上120号道路，120号道路与121号道路是连通的，因此路程比较长。一路奋战到121号道路后，看到几个海洋团的团员往北进发了，跟着走过去与灵异狂对话可以得知前方就是死者灵魂安息之地——送行火山。在追海洋团之前先放松一下吧，找灵异狂下面的护士姐姐对话可以回复HP，往东前进就看到了令人熟悉的狩猎区（**サファリゾーン**/Safari Zone）。

进入狩猎区之后找可怕的叔叔对话可以获得85号技能机食梦，与前台人员对话得知进狩猎区是免费的，不会提供捕捉用的球，战斗方式也和平时一样，不需要扔食物或者石头。要逛完所有的区域需要同时拥有两种自行车，在通关前是无法做到的，所以只能随便逛逛。这里能拿到22号技能机太阳光线和灾兽石（**アブソルナイト**/Absolite），而53号技能机能量球和93号技能机狂野电击则需要两种自行车才能拿到。

※击败老爸后没回家取道具的话，这次一定记得飞回家，跟妈妈对话可得到护身金币（**おまもりこばん**/Amulet Coin），让领头的口袋妖怪携带，对战赢了后能得到两倍的金钱。

送行火山

おくりびやま/Mt. Pyre

逛完之后跟着刚才海洋团去的方向冲浪过去，进入送行火山。送行火山整座山是个墓场，无论是山体内还是半山腰都有很多墓碑，埋葬着长眠的口袋妖怪们，自然也有鬼系口袋妖怪出没。塔里有一些NPC可以挑战，在塔顶能获得30号技能机影球和瑜珈战士石（**チャーレムナイト**/Medichamite）。从倒数第二层往北出去之后来到山腰，一路冲上去看到很多海洋团的团员已经到达了。打败看守的团员后，小遥看到了梧桐和两位老人。梧桐刚才听到了底下的骚动就猜到是小遥追来了，抢走了宝珠后令潮与小遥对战，并宣扬要去凯那市。击败他的部下潮后，潮说小遥果然是个有趣的家伙后大笑着离开了。原来两位老人是送行火山上宝珠的看守者，红色宝珠和蓝色宝珠是不能分离的，他们将另一颗宝珠交给了小遥，拜托小遥去追赶海洋团。

既然已经知道了目的地，就飞往凯那市（**カイナシティ**/Slateport City）吧。到达凯那市之后小遥直奔港口，看到库斯诺奇馆长正在接受采访。采访完毕后馆长发现了小遥，告诉小遥这次他们有重大发现，那就是寻找超古代口袋妖怪，需要乘坐他们开发的潜艇去128号水路的海底洞窟……还没说完四周就响起了奇怪的声音，海洋团出现并扬言要抢走潜水艇，小遥和馆长赶紧冲进港口，可是梧桐和干部们已经霸占了潜水艇。梧桐笑着嘲讽小遥一通，接着留下两个团员殿后，自己和干部们乘坐潜水艇逃跑了。

击败两名团员后，馆长理解到海洋团的目的也是超古代的口袋妖怪，而刚才提到了在水静市有他们的秘密基地——事不宜迟，赶紧去海洋团的秘密基地调查吧！

水静市

ミナモシティ/Lilycove City

跟随馆长一起来到“陆地止息、大海开始之地”水静市，在找海洋团之前可以先四处逛逛。在民家里能拿到44号技能机睡觉和88号技能机梦话，在水静市里还有整个地区最大的百货商店，里面有贩卖技能机器、秘密基地的摆设品等各种道具，在星期六前去百货商店顶层的话还可以遇到露天摊位。不过在购物前会遇到优树，他会和小遥来一场对战，虽然他的主角精灵最终进化，却没有获得MEGA进化的力量，总之这也是一场很容易应付的战斗。另外，如果队伍中持有云翅龙的话，和精灵中心旁的民家前的男子对话可以得到云翅龙石（チルタリスナイト/Altarianite）。

逛完之后往东边冲浪来到海洋团的秘密基地，秘密基地里是靠传送装置前进的，稍微探索一下可以拿到97号技能机恶之波动和必定成功捕捉的大师球，接着在基地深处遇到了海洋团团员。海洋团团员是五人一起上，但没有难度，如果有群攻技能的话就会方便很多，不然得一只一只分别解决。打败了团员后小遥发现了潮和他身后的改造过的潜水艇，虽然尽力打败了潮，但梧桐还是乘着潜水艇往海底洞窟去了。

要到达海底洞窟，需要先到128号水路，本来挡在秘密基地外的皮皮鲸群也不见了，既然如此，就先出发去下一个城镇看看吧。

※ 秘密基地里最后的传送点中最下边的一排，可以通过向下走绕过中间的传送点，从而踩上最左的传送点到达最深处。

浅滩洞穴

あさせのほらあな/Shoal Cave

一路往东前进来到第七个道馆所在地绿岭市，在挑战道馆之前可以先去125号水路的浅滩洞穴里转一转。浅滩洞穴的内部结构随着时间的变化分为涨潮时和退潮时两个阶段，涨潮的时候洞穴内全是水，可以到一些高处，并且收集到四个浅滩贝壳（あさせのかいがら/Shoal Shell），但无法进入深处；退潮的时候洞穴内水很少，可以收集到四个浅滩海盐（あさせのしお/Shoal Salt），并进入深处的冰洞。在冰洞中，可以拿到不融冰（とけないこおり/Never-Melt Ice）、巨头冰怪石（オニゴーリナイト/Glalitite），07号技能机冰雹和79号技能机冰之吐息。如果收集到四个浅滩海盐和四个浅滩贝壳，再找洞穴里的老爷爷对话，就可以获得空贝铃（かいがらのすず/Shell Bell）和呆河马石（ヤドランナイト/Slowbronite）。

※ 最底层冰洞中有冰雪覆盖的岩石，伊布在其附近升级会进化为冰精灵。



绿岭市

トクサネシティ/Mossdeep City



回到绿岭市，和北面屋子里的钓客对话可以拿到超级钓竿（すごいつりざお/Super Rod），这下总算可以钓到一些不错的水属性口袋妖怪了，准备完毕之后就可以去挑战绿岭道馆。绿岭道馆比较炫酷，主角会靠特殊的超能力在空中浮动前进，点击地图上的灯柱一样的东西可以切换移动的路线。道馆首领是一对双胞胎姐弟，对战方式也是和所有道馆都不同的双人战，擅长的属性为超能力。





神秘的搭档

枫与南（フウとラン/Tate and Liza）

LV.45

月亮石（ルナトーン/Lunatone）

属性： 岩石+超能力

技能： 光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），精神干扰（サイコキネシス/Psychic），催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis），冥想（めいそう/Calm Mind）

LV.45

太阳岩（ソルロック/Solrock）

属性： 岩石+超能力

技能： 放晴（にほんばれ/Sunny Day），岩崩（いわなだれ/Rock Slide），精神干扰（サイコキネシス/Psychic），太阳光线（ソーラービーム/Solar Beam）



由于重制的版本是《红宝石·蓝宝石》，所以这对双胞胎只有两只口袋妖怪可用，难度骤降……击败枫与南之后获得心灵徽章和04号技能机冥想，换来的LV.80以下的口袋妖怪也都会听话了，同时可以在地图上使用潜水了。

走出绿岭道馆后，突然传来一阵巨响，正捂耳朵的时候，从海面上冲出了一道光束。绿岭市的人们和海上的人们都受到惊吓，议论纷纷，那道光束似乎是从128号水路发出的，想必是海洋团有了什么行动。这时大吾跑上前来邀请小遥到他家。大吾和小遥先整理了一下情况：首先是巨大的鸣动声，是从海底传来的，恐怕是被封印的超古代口袋妖怪解封了。得到超古代口袋妖怪的话，世界的平衡将会崩坏，这个星球上居住的生物可能会走向毁灭。大吾说，他有责任处理这个状况，但光凭一人之力是无法做到的，所以拜托小遥帮忙，阻止海洋团的野心，接着，他把07号秘传机潜水和得文氧气瓶（デボンボンベ/Devon Scuba Gear）交给了小遥。有了潜水之后就可以潜入海底洞窟了，在本作中，潜水时也会遇到潜水员NPC，但要主动对话才能开战。一路冲浪来到128号水路，在刚刚画面闪现出光束的地方附近——一个四面被包围的海域使用潜水，即可找到海底洞窟的入口。

海底洞窟

かいていどうくつ/Seafloor Cavern

海底洞窟比较大，需要用到冲浪、怪力和碎岩，进入前记得带好习得了这些技能的口袋妖怪。由于探索范围较大的关系，如果怕被野生口袋妖怪骚扰也可以买一些喷雾剂。一番探索之后，可以拿到55号技能机沸水和26号技能机地震。一路走到最深处，小遥看到了梧桐、松藤和传说中的超古代口袋妖怪（《Ω红宝石》中是古拉顿，《α蓝宝石》中是海皇牙）。松藤跪倒在地，他没能阻止梧桐，小遥靠近之后发现梧桐已经获得了超古代口袋妖怪，并且他还会让它的力量觉醒，发生原始回归现象。不过在这之前，他将用MEGA进化与小遥进行最后一场战斗。他的阵容为LV.41的大狼犬、LV.41的叉字蝠、LV.41的臭臭泥和LV.43的MEGA巨牙鲨（松藤的是MEGA火山骆驼），尽全力击倒他吧！

击败梧桐后他说只要他有宝珠的力量就能够让超古代口袋妖怪觉醒。就当他企图让超古代口袋妖怪觉醒的时候，干部泉也进来阻止，告诉梧桐，他所期望的世界和依靠超古代口袋妖怪创造出的世界完全不同。可是梧桐被欲望冲昏了头脑，已经听不进泉的劝说了。最后，梧桐放弃信赖的泉，转而信赖超古代口袋妖怪。

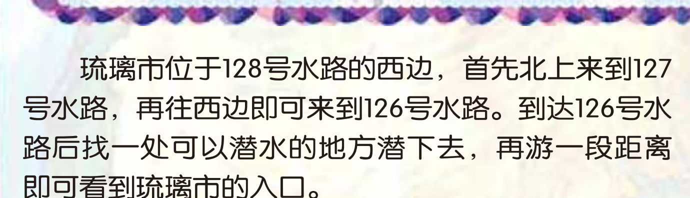


梧桐高举宝珠，超古代口袋妖怪沐浴了宝珠的光芒，从沉睡中醒来，并且冲出了海底洞窟。超古代口袋妖怪的现身招来了异常天气，在海底洞窟的梧桐则很高兴，世界终于要回归原始，他所期望的世界即将到来。这时传来了部下的联络，部下告诉梧桐外面下起了倾盆大雨，梧桐刚开始还觉得正常，但部下随即又说事态已经在预料之外了，团员们出现了危险，梧桐虽然很惊慌，但还是强作镇定让团员们继续观察情况。挂断电话之后，泉上前询问情况，梧桐已经由兴奋转至困惑……松藤则认为梧桐误判了超古代口袋妖怪的力量。

走出海底洞窟后，外面已经暴雨肆虐，梧桐震惊又后悔，松藤则感叹世界的平衡将会崩坏。但他还是对小遥说，不远处的琉璃市地下存在着能让超古代口袋妖怪原始回归的力量，为了寻求那份力量，超古代口袋妖怪会往琉璃市前进，因此要尽快赶往琉璃市。接着两团的人相继离去，而后大吾赶来，说这就是石之洞窟的壁画中场景的再现，为了拯救芳缘，赶紧去琉璃市吧！







琉璃市
ルネシティ/Sootopolis City

琉璃市位于128号水路的西边，首先北上来到127号水路，再往西边即可来到126号水路。到达126号水路后找一处可以潜水的地方潜下去，再游一段距离即可看到琉璃市的入口。

到达琉璃市后，回复体力之后来到北方，看到了大吾和谜之男子，谜之男子自我介绍说叫米可利，是琉璃市的道馆首领，同样是觉醒祠的守护者。现在这种情况，必须要到觉醒祠去，于是米可



利便带着两人来到了觉醒祠门口。在觉醒祠的门口，两个组织的首领和泉已经先到了，梧桐将他们组织和得文制造股份有限公司合力开发的特殊服装送给了小遥——原本是为了接触超古代口袋妖怪而准备的，现在只能托付给小遥了。小遥在送行火山拿到的宝珠，可以让超古代口袋妖怪的力量发生逆流，这样的话就能阻止这场灾难。梧桐说他们负责救出受难民众和口袋妖怪，就连优树也赶到为小遥加油了。为了拯救口袋妖怪和人类，小遥踏入了觉醒祠！

一路走到深处之后，小遥换上了梧桐给的服装，超古代口袋妖怪也现身了。小遥和超古代口袋妖怪一起来到觉醒祠的最深处，超古代口袋妖怪原始回归，与小遥开战。超古代口袋妖怪的等级为45，原始海皇牙的属性为水，原始古拉顿的属性为地+火，尽力捕获吧。



捕获成功后，觉醒祠的力量变成光束冲上天空，世界回归了平静。梧桐将他夺来的宝珠交给了小遥，并说小遥的话一定能够好好控制原始回归的力量，之后便与另外两人一同与小遥告别了。大吾看到他们离去之后，感叹现在将是一个新的开始，便将无限之笛（むげんのふえ/Eon Flute）送给了小遥，并告诉小遥这里有最后一个道馆。无限之笛是小遥与水都羁绊的证明，可以随时呼唤水都，乘坐它在天空中飞翔。

大吾离开之后，可以先在琉璃市逛逛，在觉醒祠的东南角拿到鬼精灵石（ヤミラミナイト/Sablenite）。琉璃市北面的一个建筑里和格斗家对话可以得到31号技能机瓦割，在商店里和一个偶像厨宅男对话选第一项的话可以拿到83号技能机虫灾。这个偶像厨喜欢莉西亚，莉西亚出道以来的表演都有去看，还说即使死了也要守护莉西亚酱……

准备完毕后去挑战琉璃道馆，琉璃道馆的上方是踩两次后就会碎掉的冰面，因此需要采取不重复踏回的方式来走完每一层的冰面，通往下一层的冰面的楼梯才会立起来。比起旧版来说，重制版的走冰面难度降低了不少，只要先从一边走再补完剩下的部分即可，尤其是可以斜走更令难度大降。一路走到最顶，看到了穿着华丽（变态）衣服的道馆首领米可利摆出一番POSE后，开战。既然是最后的道馆战了，就使用克制属性全力以赴吧！



热爱水的艺术家



米可利（ミクリ/Wallace）

LV.44

爱心鱼（ラブカス/Luvdisc）

属性： 水

技能： 水之波动（みずのはどう/Water Pulse），魅惑（メロメロ/Attract），天使之吻（てんしのキッス/Sweet Kiss），吸收之吻（ドレインキッス/Draining Kiss）

LV.44

地豚（ナマズン/Whiscash）

属性：水+地面

技能：玩泥（どろあそび/Mud Sport），攀瀑（たきのぼり/Waterfall），思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt），地震（じしん/Earthquake）



LV.44

长须海狮（トドグラー/Sealeo）

属性：冰+水

技能：鼓掌（アンコール/Encore），压制（のしかかり/Body Slam），极光光线（オーロラビーム/Aurora Beam），攀瀑（たきのぼり/Waterfall）

LV.44

金鱼王（アズマオウ/Seaking）

属性：水

技能：液态圈（アクアリング/Aqua Ring），求雨（あまごい/Rain Dance），尖角钻（つのドリル/Horn Drill），攀瀑（たきのぼり/Waterfall）

LV.46

美丽龙（ミロカロス/Milotic）

属性：水

技能：水压（ハイドロポンプ/Hydro Pump），魅惑之音（チャームボイス/Disarming Voice），自我再生（じこさいせい/Recover），冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）





虽说是最后一个道馆，但难度也只是普通的级别，注意地豚不吃电属性攻击，美丽龙的耐久略高，可能无法一击击倒。

击败米可利后获得雨滴徽章和05号秘传机攀瀑，所有交换来的口袋妖怪无论多少级也都会听话了。至此，八个徽章都已经到手，可以去挑战联盟了。不过在挑战联盟之前，建议再探索几个地方，毕竟那几个地方有MEGA石或比较有用的技能机器可以拿。

※ 挑战完最后的道馆后，就可以飞回未白镇找小田卷博士升级图鉴了。

※ 本作的空中飞行非常方便，队伍中可以不用带有飞空技能的精灵了。飞行在空中时不同的按键会对应不同的动作，还可以到达一些正常地图上到达不了的地点。高空中有时也会遇敌，但都是可见式，不喜欢战斗可以回避，另外空中出现的精灵没有“摇草”。

新紫堇

ニューキンセツ/New Mauville





飞往紫堇市之后，在精灵中心前的灯塔那里发现了电属性道馆首领铁旋。铁旋告诉小遥说灯塔的光芒有些异常，想找小遥详细谈谈此事，他家就在紫堇市公寓的二楼。离开紫堇市的中心区，在周围找到电梯后乘上二楼，顺次找到铁旋家（二楼南侧的上方）。铁旋说光芒的异常可能和新紫堇有关系，想拜托小遥去看看。接着，铁旋给小遥拍了张照片，传送到了新紫堇，这样一来新紫堇就会识别小遥的身分了。

答应了铁旋的委托之后小遥来到110号道路，使用冲浪往东边游即可到达新紫堇。比起原版，这里简化了许多，没有复杂的转换机关，完成任务连三分钟也用不到。在新紫堇的东侧可以找到电龙石（デンリュウナイト/Ampharosite），调查北侧的机器关闭电源，将无异常的信息发送出去。离开新紫堇之后回到铁旋的家中，为了感谢小遥，他会送给玩家24号技能机十万伏特。

※ 如果想让三合一磁怪和磁鼻进化的话，只要在新紫堇内升级即可。



海紫堇

シーキンセツ/Sea Mauville

初听这个名字可能会以为是重制版增加的新地点，其实这个地方就是原版的废弃船，原本是被称为“大紫堇持株会社”这样一个大企业的海底资源采掘所，因为某个事件封锁起来，变成了现在的自然保护区。从任意一个城市冲浪到达这里之后，就可以上船去探索了。需要注意的是，要探索完全部地方需要准备会冲浪和潜水的口袋妖怪。进入船内后先搜索一番，通过冲浪和潜水能到达船的另一侧，在另一侧从小女孩手里得到1号房的钥匙，调查在1号房的橱柜可以得到2号房的钥匙，跟2号房的学姐对话可以得到6号房的钥匙，跟6号房外的钓鱼大叔对话可以得到4号房的钥匙，在4号房则可以找到仓库的钥匙。

进入仓库之后，小遥发现里面有大量的道具，这时，一位看起来像黑道的大叔走进来，想要独吞所有道具。可是随后却突然冲进来一位老爷爷，他捡起了地上的向尾喵玩偶后离开了，大叔追了出去。于是可以尽情拾取道具了，这堆道具中不仅有13号技能机冷冻光线，使用冲浪还可以拿到角落的大针蜂石（スピアナイト/Beedrillite）。

在船东面左下的不需要钥匙的房间里调查角落的柜子，切换到任何一个上下屏显示的菜单选项，再切换回去后，米卡尔鬼就会现身。而通过冲浪和潜水来到海紫堇的最底部，在东面的一个角落可以找到探知器，将探知器交给凯那市的库斯诺奇馆长后，如果是《Ω红宝石》将得到透明之铃（とうめいなスズ/Clear Bell），如果是《α蓝宝石》则得到海鸣之铃（うみなりのスズ/Wave Bell）。而通过调查船内的照片、信，以及从各NPC得到的信息来推测的话，还可以了解到海紫堇在剧情方面的很多隐藏秘密：如海紫堇事件被封锁后，现在凯那市经营博物馆和造船厂的库斯诺奇馆长；原在海紫堇担任要职，后因反对新紫堇建设而公开对抗，最终导致海紫堇被封锁的铁旋馆主；还有大概已经疯掉的索蓝斯博士的父亲雷藏等等。



▲探知器的位置。

※ 米卡尔鬼有自杀技能，所以想要一周目就收服的话，在调查柜子前记得存档。而即便在战斗中失手打死或它自杀，二周目也会复活的。

暮水镇

キナギタウン/Pacifidlog Town

这是主线剧情中不会涉及到的小镇，位于131号水路和132号水路之间，从琉璃市或者绿岭市就可以一路冲浪到达这里。在精灵中心的侧面可以捡到袋龙石（ガルーラナイト/Kangaskhanite），在各个民家拿到56号技能机器投掷和03号技能机精神冲击。另外如果排头口袋妖怪的亲密度高的话，与俱乐部会长的弟弟对话可以拿到27号技能机报恩，反之则拿到21号技能机撒气，拿报恩时只要带着一直跟着自己的口袋妖怪即可；拿撒气则可以带着刚捉的，这样会保证其亲密度足够低。





彩幽市

サイユウシティ/Ever Grande City

差不多可以去挑战联盟了。飞往琉璃市或者绿岭市，沿着水路游到128号水路，再往东面前进，使用攀瀑后即可到达彩幽市。彩幽市有一条冠军之路（チャンピオンロード/Victory Road），小遥必须穿过冠军之路才能到达口袋妖怪联盟，回复体力以后就出发吧。

冠军之路相对以前到过的洞窟要复杂一些，不过大体上还是比较简单的。走出冠军之路需要拥有碎岩、怪力和冲浪的口袋妖怪，如果有闪光和攀瀑的话会变得更加轻松。冠军之路里可以拿到35号技能机火焰放射和81号技能机十字钳。冠军之路的NPC实力较高，且普遍会使用不在芳缘图鉴内的口袋妖怪，抓住这个机会强化一下队伍的等级吧。走出洞穴之后，小遥遇上了脱胎换骨的小充，小充在被小遥打败之后一直锻炼自己，而且和小遥一样拥有了使用MEGA进化的力量。这是挑战联盟前的最后一场战斗，使用全力打倒他吧。

小充的队伍为LV.46的云翘龙、LV.46的优雅猫、LV.46的双色玫瑰、LV.46的三合一磁怪和LV.48的艾雷特，其中艾雷特携带了MEGA石会MEGA进化。由于小充的首发是云翘龙，推荐使用会冰属性技能的口袋妖怪来首发应对，顺便还能对付双色玫瑰。MEGA艾雷特比较强力，但小遥也可以使用MEGA与之对抗，总的来说不算很难的战斗，别让艾雷特剑舞控场就可以了。

击败小充后他很失落，但随即又很高兴，因为小遥的口袋妖怪尽全力打倒了他。他说他仍会继续变强，也很感谢他的口袋妖怪们。看来打倒了联盟之后势必还要与小充来一战。不过这里就不想这些事，全力以赴挑战联盟吧！顺带一提，和小充战斗时的BGM是重制版中的新曲子，配合起花海的场地，颇有对决的味道。

虽然本作是六世代作品，但因为是几乎完全还原的重制，因此同旧版一样，挑战天王的方式不是自由选择，而是顺次进行的。小遥击败小充后可以在联盟的门前捡到超梦石Y。进入联盟之后自然是先回复体力，如果回血的药不足的话也可以趁机买一些备用，准备万端的话就可以从中间的门进去了。





精灵联盟

ポケモンリーグ/Pokémon League

本作的联盟也相当豪华，在每个天王的房间前都有一段长路，体现着天王的擅长属性。联盟挑战，正式开始！



恶天王

花月（カゲツ/Sidney）

第一条道路有一种黑暗地狱的味道。进入房间之后，等待玩家的是留着莫西干发型、一副玩世不恭模样的恶属性天王花月，这位天王崇尚力量，但不拘泥于胜负。

LV.50

大狼犬（グラエナ/Mightyena）

属性：恶

技能：虚张声势（いばる/Swagger），突进（とっしん/Take Down），突袭（ふいうち/Sucker Punch），咬碎（かみくだく/Crunch）

LV.50

恶人掌（ノクタス/Cacturne）

属性：草+恶

技能：寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed），报复（しっぺがえし/Payback），针刺臂膀（ニードルアーム/Needle Arm），针刺防御（ニードルガード/Spiky Shield）

LV.50

巨牙鲨（サメハダー/Sharpedo）

属性：水+恶

技能：咬碎（かみくだく/Crunch），剧毒之牙（どくどくのキバ/Poison Fang），水流喷射（アクアジェット/Aqua Jet），切裂（きりさく/Slash）

LV.50

木天狗（ダーテング/Shiftry）

属性：水+恶

技能：下马威（ねこだまし/Fake Out），暗算（だましうち/Feint Attack），神通力（じんつうりき/Extrasensory），刃叶斩（リーフブレード/Leaf Blade）

LV.50

灾兽（アブソル/Absol）

属性：恶

技能：燕返（つばめがえし/Aerial Ace），试刀（つじぎり/Night Slash），精神切割（サイコカッター/Psycho Cut），切裂（きりさく/Slash）

花月的队伍整体耐久都不高，只要采用属性克制如斗、仙等，基本可以安然无恙地通过。开场的大狼犬会率先威吓，这一点需要稍稍注意。

鬼天王

芙蓉（フヨウ/Phoebe）

击败花月以后继续前进，第二条道路有种三途川的诡异味道。进入房间后，看到能与鬼属性口袋妖怪沟通的鬼天王芙蓉，某个画面变黑的场景中沙发上还会出现小女孩的幽灵，而对话时小遥身边甚至有个小孩的脸……





LV.51

夜行鬼（サマヨール/Dusclops）

属性：鬼

技能：影子拳（シャドーパンチ/Shadow Punch），怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray），诅咒（のろい/Curse），预知未来（みらいよち/Future Sight）

LV.51

诅咒娃娃（ジュペッタ/Banette）

属性：鬼

技能：影子球（シャドーボール/Shadow Ball），怨恨（うらみ/Spite），鬼火（おにび/Will-O-Wisp），暗算（だましうち/Feint Attack）

LV.51

鬼精灵（ヤミラミ/Sableye）

属性：恶+鬼

技能：影爪（シャドークロー/Shadow Claw），诈骗（イカサマ/Foul Play），力量宝石（パワージェム/Power Gem），下马威（ねこだまし/Fake Out）

LV.51
诅咒娃娃（ジュペッタ/Banette）

属性：鬼
技能：影子球（シャドーボール/Shadow Ball），怨念（おんねん/Grudge），剧毒（どくどく/Toxic），精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

LV.53
夜幽魂（ヨノワール/Dusknoir）

属性：鬼
技能：厄运（たたりめ/Hex），火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch），冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch），雷电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）

芙蓉的夜行鬼和夜幽魂的耐久都比较高，被混乱的话会比较烦躁，尽量用克制属性一击击倒吧。

冰天王

波妮（プリム/Glacia）

击败芙蓉以后继续前进，第三条道路飘着雪，屋檐上都是冰挂，开门之后还会冒出一道冷气让地板都结冰，那么第三个天王的擅长属性也不言而喻了。进入房间之后，看到了贵妇模样的冰天王波妮。波妮的擅长属性为冰，为了锻炼她的冰属性口袋妖怪而来到炎热的芳缘，但是这儿到处都是弱小的挑战者，让她倍感失望，既然这样，就让她见识一下自己的强大吧！





LV.52
巨头冰怪（オニゴーリ/Glalie）

属性：冰
技能：光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard），冰雹（あられ/Hail），咬碎（かみくだく/Crunch）

LV.52
雪女（ユキメノコ/Froslass）

属性：冰+鬼
技能：怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray），暴风雪（ふぶき/Blizzard），冰雹（あられ/Hail），怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）

LV.52
巨头冰怪（オニゴーリ/Glalie）

属性：冰
技能：保护（まもる/Protect），冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard），冰雹（あられ/Hail），冻干（フリーズドライ/Freeze-Dry）

LV.52
雪女（ユキメノコ/Froslass）

属性：冰+鬼
技能：吸收之吻（ドレインキッス/Draining Kiss），暴风雪（ふぶき/Blizzard），冰雹（あられ/Hail），影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

LV.54
帝牙海象（トドゼルガ/Walrein）

属性：冰+水
技能：冲浪（なみのり/Surf），压制（のしかかり/Body Slam），暴风雪（ふぶき/Blizzard），绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）

波妮的战队没什么难点，虽然有冰雹接暴风雪必中的组合，但是基本上对方在改变天气或者使用暴风雪之前就被顺利击倒了。只是外帝牙海象的耐久相对较高，如果没有击倒的话要小心它使用绝对零度。

龙天王

源治（ゲンジ/Drake）

第四条道路威严感满满，还有两条火龙窜出来。进入房间后，看到了穿着大衣的老爷子，他是龙属性天王源治。源治将毕生的精力都用来培育曾经救过他的口袋妖怪上。





LV.53

云翅龙（チルタリス/Altaria）

属性： 龙+飞行

技能： 燕返（つばめがえし/Aerial Ace），棉花防御（コットンガード/Cotton Guard），龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

LV.53

沙漠飞龙（フライゴン/Flygon）

属性： 地面+龙

技能： 地震（じしん/Earthquake），岩崩（いわなだれ/Rock Slide），龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw），超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）

LV.53

刺龙王（キングドラ/Kingdra）

属性： 水+龙

技能： 龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），冲浪（なみのり/Surf），哈欠（あくび/Yawn），冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

LV.53

沙漠飞龙（フライゴン/Flygon）

属性： 地面+龙

技能： 火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），爆音波（ばくおんぱ/Boomburst），龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），噪音（いやなおと/Screech）

LV.55

血翼飞龙（ボーマンダ/Salamence）

属性： 龙+飞行

技能： 龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush），思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt），雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang），咬碎（かみくだく/Crunch）

源治的队伍弱冰严重，基本上是可以碾压的，惟一不弱冰的刺龙王没有强化技能，站不住场，如果有冻干这种技能的话就更方便了。

冠军

大吾（ダイゴ/Steven Stone）

击败源治以后终于要去挑战冠军了，迎接小遥的是闪着钢铁光芒的高墙和溢满了强光的大门。走进房间见到了冠军——正是一路帮助我们的石头收藏家大吾。他盼望能有一天在这里见到小遥，和口袋妖怪一起经历了各种各样事情的小遥懂得了什么？又有什么样的感悟？大吾希望小遥用战斗来告诉他！





LV.57

盔甲鸟（エアームド/Skarmory）

属性： 钢+飞行

技能： 剧毒（どくどく/Toxic），燕返（つばめがえし/Aerial Ace），撒菱（まきびし/Spikes），钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）

LV.57

摇篮百合（ユレイドル/Cradily）

属性： 岩石+草

技能： 亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain），原始力量（げんしのちから/AncientPower），毒爆弹（ヘドロばくだん/Sludge Bomb），怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray）

LV.57

化石龙蝎（アーマルド/Armaldo）

属性： 岩石+虫

技能： 十字钳（シザークロス/X-Scissor），岩石爆破（ロックブラスト/Rock Blast），合金爪（メタルクロー/Metal Claw），破碎之爪（ブレイククロー/Crush Claw）

LV.57

哥特拉王（ボスゴドラ/Aggron）

属性： 钢+岩石

技能： 岩刃（ストーンエッジ/Stone Edge），地震（じしん/Earthquake），钢之尾（アイアンテール/Iron Tail），龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

LV.57

念力土偶（ネンドール/Claydol）

属性： 地面+超能力

技能： 反射盾（リフレクター/Reflect），光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），神通力（じんつうりき/Extrasensory），大地之力（だいちのちから/Earth Power）

LV.59

MEGA重钢蟹（メタグロス/Metagross）

属性： 钢+超能力

技能： 子弹拳（バレットパンチ/Bullet Punch），思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt），彗星拳（コメットパンチ/Meteor Mash），亿万冲击（ギガインパクト/Giga Impact）



大吾虽说是钢属性的专家，但队伍中也有其他属性的口袋妖怪，其中两只是化石口袋妖怪，一只的原型是和古代文明相关的念力土偶，大概是为了呼应他石头收藏家的身分。首发盔甲鸟在有机会的时候会撒菱，虽然一般情况下顶多就会被撒一次，但还是要注意一下自己的残血口袋妖怪。摇篮百合和念力土偶的耐久相对较高，尽量用克制属性击倒。MEGA重钢蟹虽然强力不过配招挺普通的，运气不好顶多就吃一个先制的子弹拳，用MEGA进化和克制属性打倒它吧。

击败大吾以后，大吾感叹小遥与口袋妖怪一心同体，创造出强大的力量，正因为如此才能获得胜利。这时博士和优树也来祝贺了。大吾会让小遥进入殿堂记录，博士和优树暂且留在了原地。将自己的伙伴记录在殿堂后系统存档，小遥成为了新的冠军，走出殿堂之后会发现优树在等着小遥，一起回家吧！

片尾动画中，会记录小遥一路的旅程，像是幻灯片一样，值得静静回味。不过虽说反派组织、优树、小充、道馆首领、大吾等都出场了，可四天王被忽略了……

回忆结束，小遥和优树来到了103号道路，也就是旅行开始，进行最初战的地方，优树会与小遥来一场最后的战斗。《X・Y》中通关之后要开战，这次也同样，这是越来越倾向打完冠军之后再追加一场战斗了吗？优树的队伍根据主角所选御三家而变化，队伍如下：

主角选树蜥蜴

LV.48 大王燕、LV.48 蘑菇斗士、LV.48 鲸鱼王、LV.48 雷丘、LV.50 MEGA火鸡斗士

主角选小火鸡

LV.48 大王燕、LV.48 蘑菇斗士、LV.48 熔岩蜗牛、LV.48 雷丘、LV.50的MEGA巨沼怪

主角选水跃鱼

LV.48 大王燕、LV.48 熔岩蜗牛、LV.48 鲸鱼王、LV.48 雷丘、LV.50 MEGA森林蜥蜴。

虽说有了MEGA进化，但整体等级都不高，可以轻松打赢。之后小遥和优树顺利回到未白镇，镜头一转，小遥的爸妈似乎在商量着什么。爸爸说虽然有去看流星雨的票但是因为道馆有事去不成了，妈妈有点失望，但是既然是工作也没办法，于是两人决定不让票浪费，等小遥醒来以后送给他，让他和优树一起去看流星雨。

随即，一个绿色的标志出现在屏幕，画面转暗，一周目结束，等待着小遥的是Delta之章……



二周目汇总

Delta之章

※ 在游戏中，Delta 之章并没有再详细分章节，但考虑到剧情较长的关系，笔者在这里根据剧情来划分了章节，以便阅读。

※ 由于该章的剧情成分很大，所以将主要剧情也写了出来，以方便玩家更好地了解剧情和本作的各种谜团，但由此也会给一些玩家造成剧透，因此外语好而又想享受自己摸索分析剧情的，看以下部分时注意跳过特殊字体。

序章 开幕

某年某月，绿岭市宇宙中心，一个研究员大惊失色地对索蓝斯博士报告说陨石的轨道突然变化了，这样下去要撞上这颗星球了。索蓝斯博士立刻要求工作人员查明现在情况，又一研究员报告说计算出了落下的地点为琉璃市的南西，位于131号水路附近的孤岛……

画面一转，一个伪装成海洋团的女人把伪装卸下，她自言自语说没有时间了、那个孩子阻止了超古代口袋妖怪复活、守护星球一类的话。之后正式篇章开始！

第一章 被抢走的键石

新的一天，小遥起床下楼后看到了爸爸和妈妈。爸爸千里把宇宙中心的票给了小遥，说宇宙中心有天体秀，本来是想和妈妈一起去，但是道馆有事没去成，既然有难得的票就和优树一起去吧。与此同时，电视中也播出了明天将会有小狮座流星雨的新闻。

出门后突然遇到了一个带着音波怪的陌生女人，她似乎知道小遥的事情，并自我介绍说自己叫曼珠（ヒガナ/Zinnia），之后就走掉了。接着来到优树家，优树正和他妈妈说着什么，上前打听才知道，他的键石被

第二章 得文的内幕

来到卡那兹市（カナズミシティ/Rustboro City），走到左上的得文公司门口就看到了大吾，大吾上前迎接，进公司之后便见到兹伏奇社长。兹伏奇社长一直在说自己老了记不得小事情之类的，好像在聊家常，但大吾却很严肃。周围的空气似乎开始凝结了，兹伏奇社长开始告诉小遥关于得文公司的内幕。大致总结如下：

3000年前，在某个遥远的地方发生的大规模战争，因为一个男人（卡洛斯的A Z）制造的最终兵器而终结。而最终兵器的能源正是口袋妖怪的生命能量。认为这种能量毫无道理的人很多，但是前代社长、也就是兹伏奇社长的爷爷则认为活用这股能量或许能改善人与口袋妖怪的生活。而开发这种能量的也正是得文公司，由于这无限大的能量，得文公司成了芳缘第一企业，小遥之前拯救世界时，也利用了无限大能量作为潜水艇的马达能源。之后得文公司为了人类进一步的发展，进军宇宙开发事业，宇宙中心的火箭正是得文公司的成果。火箭是拯救世界的希望，现在逼近的压倒性的威胁，正是将要撞上这颗星球的、直径超过10公里长的巨大陨石。最早捕捉到这个危机信息的是宇宙中心和得文协力的计划作战用的火箭，为了使这个计划顺利，必须要找到陨石的碎片。

说完得文的内幕之后，兹伏奇社长拜托小遥去石之洞窟找陨石的碎片，而大吾则去了宇宙中心。



一个突然闯进他二楼房间的女人抢走了，还说接下来是橙华什么的……突然闯进来的女人？小遥立刻想到了刚才的那个奇怪女人曼珠，但是接下来是橙华算怎么回事呢？为了调查此事，小遥也动身去了橙华市（トウカシティ/Petalburg City）。



到了橙华市之后往西走，看到了小充和海洋团的干部潮。潮想要抢小充的键石，但惊讶的是小充说他的键石已经不在了。看小充很为难的样子，上去搭救吧。击败了潮之后他便离开了，小充向小遥道谢，并说明了情况，他说他就把键石放在家里，转眼间就不见了。虽然不明白是怎么回事，但恐怕也是曼珠偷走的。就在这时，大吾通过多功能导航仪打来了电话，他说现在正在开发通信的功能，刚才的只是试验。在小遥惊讶之余，大吾又拜托小遥来一趟得文制造股份有限公司。

第三章 另一个世界

来到武斗镇（ムロタウン/Dewford Town），往北进入石之洞窟，到达之前遇到大吾的壁画处，却发现了曼珠和她的音波怪在这。她对着壁画在自言自语说着原始回归、MEGA进化的话。发现了小遥后便告诉小遥天空中有传说中的口袋妖怪源泉——陨石碎片。接着与之战斗，她的队伍为LV.55的暴龙王、LV.55的云翅龙和LV.57的血翼飞龙。等级虽然挺高的，不过弱点集中，因此没什么难度。

赢了之后她交给小遥陨石碎片，这时小遥的背包突然发出光芒。曼珠说小遥所带着的那个闪闪发光的陨石，看来和刚才给的陨

石碎片一样都很重要。临走之前她不经意间说了一句：你知道真相到何种程度呢？

这时大吾打来电话，确认陨石碎片已经入手之后拜托小遥来宇宙中心。来到绿岭市（トクサネシティ/Mossdeep City）的宇宙中心将碎片交给了索蓝斯博士，博士告诉小遥说，这次的计划是让火箭中存在的口袋妖怪生命能量和隐藏在键石里的人类的生命能量相交，也就是说开始尝试用人工来制造出MEGA进化时发生的超大能量。这个能量从火箭向宇宙击出，在陨石的轨道上作出瞬移空洞，让陨石瞬移……

这时曼珠突然闯了进来，受到质问后她说她知道这个火箭是靠3000年前的禁忌技术来驱动，这些人为了世界却不断重复过去的错误，一番吐槽和嘲讽后走了。大吾问博士刚才那个女人是不是想传达什么信息，博士接话说要连接上瞬移空洞的话，还需要另一个纯度很高的陨石碎片，也就是说光有石之洞窟的这个碎片是不够的。大吾反问说那么再去石之洞窟吗，索蓝斯博士则说这次去流星瀑布。

到达流星瀑布，用攀瀑来到最深处，看见了大吾和一位老奶奶，大吾说碎片已经到手，并介绍说这位老奶奶是流星之民的末裔。老奶奶对小遥和大吾解释了MGEA进化：MEGA进化是因为人类和雷库萨的相遇才被发现，此外还有一个重要要素，就是传承者——当这个世界被灾厄造访时，能呼唤雷库萨的方法和力量的人被称为传承者，现在正统的传承者就是曼珠。她正在各地收集键石，伪装成海洋团并且渗透到组织里去煽动他们，教他们去唤醒原始回归的主神，试图得到呼唤雷库萨的方法……说完之后，若有所思的大吾让小遥一起回到卡那兹市的得文公司。

回到卡那兹市的得文公司，研究者冲了出来，后面跟着的是海洋团的团员。三连战过后研究员说海洋团偷走了瞬移装置，现在他们已经去宇宙中心了。小遥再次去往绿岭市的宇宙中心，击败了干部潮（此时他会使用MEGA巨牙鲨，《Ω红宝石》则是MEGA火山骆驼）和团员，曼珠此时又再度出现，她的音波怪也抢走了潮手中的瞬移装置。

她告诉大家说，有另一个和芳缘大体相同的世界……一番剧情后抢走了潮手里的键石，往海洋团的秘密基地跑去了。没办法，小遥也动身前往了海洋团的秘密基地（124号水路，水静市东面）。海洋团的秘密基地和以前一样没有什么改变，不过里面的团员可以对战，等级也提高了不少。小遥在秘密基地里转了一圈后来到一个房间，里面有曼珠、梧桐和泉。曼珠打败了梧桐并且抢走了他的键石，还放话说她接下来要去天柱。

梧桐说这可能是命运也说不定，然后将巨牙鲨石（サメハダナイト/Sharpedonite）交给了小遥（《Ω红宝石》是火山骆驼石），并说他的力量就托付给小遥了，对抗那个人恐怕只有小遥才行，总之一切拜托。



这时大吾叫小遥回宇宙中心，回去之后小遥说了在海洋团秘密基地里发生的事，大吾说米可利也是继承古老智慧的人之一，也可以打开天柱的封印，所以让小遥去琉璃市的觉醒祠找他。来到琉璃市（ルネシティ/Sootopolis City），在觉醒祠前面看到了米可利。米可利告诉小遥说天柱是让雷库萨降临的祭坛，呼唤雷库萨的方法只有流星之民知道。然后他告诉小遥天柱在131号水路上，并动身去往天柱了。

通过暮水镇（キナギタウン/Pacifidlog Town）向右，很快就会找到有礁石分开的地方，进去即可看到天柱的入口，在天柱的入口处会和米可利进行一场战斗，他的队伍是《绿宝石》中出现的队伍：LV.55的鲸鱼王、LV.55的毒刺水母、LV.55的莲蓬怪、LV.55的地豚、LV.55的暴鲤龙和LV.57的美丽龙。虽说挺有魄力，但难点几乎没有，拥有电草技的话可以轻松压制，也就是莲蓬怪的抗性和耐久可能会造成一点麻烦罢了。击败米可利后进入天柱（そらのはしら/Sky Pillar），这里的结构类似于《黑·白》的旋龙塔，和原版的那种要靠自行车快速冲过去的地形不同。天柱和石之洞窟一样也有巨大的壁画，而在巨大的壁画前的正是曼珠。



※ 天柱中某个看起来在石头上的道具，其实可以直接走到石头上取得道具。



第四章 星空

来到曼珠面前，她会告诉你壁画描绘的故事。大概总结如下：

在数千年前，原始海皇牙和原始古拉顿争夺大地上的自然能量导致各种灾难频发之时，雷库萨随着陨石降临终止了它们的恶斗，因此被人们敬为神。千年过后，更大的陨石降落下来，在海上制造出巨大的环形山，便是现在的琉璃市。巨大陨石使得芳缘的大地裂开，深处的自然能量溢出，寻求这股能量的原始古拉顿和原始海皇牙觉醒。而彼时落到琉璃市中心的巨大陨石放出了光辉，雷库萨再度从天空中降临时姿态也发生了变化，以更加神圣、更加充满着压倒性魄力和生命力的形态出现，夺走了原始之力，失去原始之力的古拉顿与海皇牙，分别消失在了大地和大海的尽头，雷库萨也变回通常的姿态，再度飞回了天空。当时一个异国的高个子男人（AZ）目睹了这一幕，为了纪念雷库萨和变成这个力量源泉的七色陨石、为了离雷库萨居住的天空更近一点，流星之民建造了巨大的塔，即天柱。同时为了将他们体验过的历史和雷库萨的伟业传达给后代人，他们描绘了天柱的壁画。从这以后的千年里，芳缘都持续着平和，但流星之民预言在这之后会有足以毁灭世界的巨大陨石降落。为了阻止星球的危机，持有证实历史的智慧的人们思考着在陨石落下之前如何再度让雷库萨降临，那就是拯救世界的计划。

来到最顶层，也就是召唤龙的祭坛，曼珠告诉小遥，召唤雷库萨来破坏陨石正是她的使命。独白完又交代了后事，便开始呼唤雷库萨——不愧为流星之民，雷库萨很快响应了曼珠的呼唤，从天空而降，但曼珠收集（其实是抢夺）的足以承载雷库萨力量的键石并没有反应，似乎长久的和平让雷库萨的力量变弱了……曼珠迷茫之时，小遥背包里的陨石发出光芒，曼珠发现这个陨石简直像MEGA石一样。雷库萨突然接近小遥，吞下了那颗陨石，接着雷库萨开始发出耀眼的光芒，与小遥进行对战。该战中雷库萨为LV.70，必须捕获，如果打倒它的话将会无限重复战斗。捕获成功的时候若小遥的队伍已满，将会选择一只送回箱子里。

捕获成功之后曼珠向小遥道谢，称小遥成为了新的历史传承者，然后她提出，只有让雷库萨能掌握技能升龙，并成功让其继承，就可以MEGA进化！（也就是说，只要有升龙这个技能，雷库萨就能MEGA进化而不需要携带MEGA石；反之如果忘记了这个技能，则无法MEGA进化。）

接着是最后的传承，小遥将和曼珠战斗，曼珠的队伍为LV.60的软体龙、LV.60的音波龙、LV.60的云翅龙、LV.60的暴龙王和LV.62的MEGA血翼飞龙。虽然MEGA血翼飞龙比较强大，但小遥此时已有LV.70的MEGA雷库萨，因此这战变得出奇的简单。即使不用雷库萨，靠属性和等级也可以压制了。击败曼珠之后，曼珠将一切都托付给了小遥，小遥则换上海洋团给的特殊服装，乘坐雷库萨飞向了宇宙。途中，雷库萨MEGA进化，撞碎了将要撞上星球的陨石，陨石中的三角形开始像画出图案一样在宇宙中移动，接着那个正体现身了，正是DNA口袋妖怪迪奥希斯！





该战中的迪奥希斯为LV.80，可以捕获也可以打倒之后再捕获（再度来到天柱的顶端，调查三角形，就可以进入战斗）。迪奥希斯的招牌技用完之后特攻会下降6级，基本上等于挠痒了，但是他会宇宙力量和自我再生——而且是和收服雷库萨、对战曼珠无缝连接，所以捕获起来会变得相当麻烦……在与雷库萨战斗前就存档吧。（如果要刷性格个体，也可以在此次将其打败后，再打联盟一次后来到天柱最顶层重新挑战。）

终章 各自的路

小遥拯救了世界，回到了天柱的顶层之后，音波怪将曼珠的信给了小遥，宇宙中心、小充家、海洋团基地、流星瀑布等的人们都为此高兴欢呼。大吾则向米可利交代了什么……在绿岭市宇宙中心，小遥和优树一起去看了流星雨天体秀回家后，第二天便会得到船票，在凯那市或水静市坐船，就可以去往对战度假区了，Delta之章完结。

对战度假区【バトルリゾート/Battle Resort】



在凯那市（カイナシティ/Slateport City）或者水静市（ミナモシティ/Lilycove City）的港口乘坐破浪号（タイドリップごう/S.S. Tidal）即可来到对战度假区。需要注意的是，如果想要在破浪号上自由行动的话，必须在两个城市之间来往，而不能去往对战度假区。在破浪号上自由行动的时候可以与船上的NPC对战，还可以拿道具。

来到对战度假区后看到了小充以及岩浆团，岩浆团的干部焰会将火山骆驼石（バク−ダナイト/Cameruptite）送给小遥（《Ω红宝石》是巨牙鲨石）。对战度假区的结构类似一个灯台，沿着地面绕圈的话可以发现一些使用某种属性的NPC，每天都能挑战，而且正好是道馆首领、四天王和冠军都没有涉及到的属性。



在海滩边还能发现晕倒了的国际刑警汉萨姆（ハンサム/Looker），他会询问主角这里是什么地方，而主角的回答只能从两个答案中选择，一个是芳缘地方，一个是对战度假区。无论回答哪个，汉萨姆都神志不清的样子，之后，一个大姐姐帮助主角救起汉萨姆，将他带到中部靠右的一间屋子里。主角来到屋子里找汉萨姆对话，会发现他失忆了（原因未明），并得到塔本奈石（タブンネナイト/Audinite）。

沙滩上的某处则有定点教学技能，需要用在阶梯以上的对战屋里战斗赢得BP来换取。该地的对战屋和《X・Y》中的对战屋完全一致，包括四姐妹领主和使用的口袋妖怪。

对战屋左边有寻找携带物品音波怪的小游戏，很考验眼力，奖励就是其所携带的道具。辨认失败可以继续挑战，成功后就要等次日了，对自己眼力有自信的可以挑战下，但若苦于总看不准，也可以在音波怪们跳舞之后存档，用存档/读档来最终找到正确的。

在该地还能看到对战开拓区的模型，标明是还在建造中。

以下是可以学习的定点技能表，从左到右依次排序：

第一间屋子

中文译名	日文名	英文名	所需 BP
勒住	しめつける	Bind	4BP
鼾声	いびき	Snore	4BP
水之波动	みずのはどう	Water Pulse	4BP
电击波	でんげきは	Shock Wave	4BP
虫蛀	むしくい	Bug Bite	4BP
索要	ほしがる	Covet	4BP
过肩摔	けたぐり	Low Kick	8BP
信号光线	シグナルビ－ム	Signal Beam	8BP
亿万吸取	ギガドレイン	Giga Drain	8BP
雷电拳	かみなりパンチ	Thunder Punch	8BP
火焰拳	ほのおのパンチ	Fire Punch	8BP
冷冻拳	れいとうパンチ	Ice Punch	8BP
吸收拳	ドレインパンチ	Drain Punch	8BP
打落	はたきおとす	Knock Off	12BP
怒之门牙	いかりのまえば	Super Fang	12BP
双重手刀	ダブルチョップ	Dual Chop	12BP
莽撞	がむしゃら	Endeavor	16BP

第二间屋子

中文译名	日文名	英文名	所需 BP
吵闹	さわぐ	Uproar	8BP
钢之尾	アイアンテ－ル	Iron Tail	8BP
飞跃	とびはねる	Bounce	8BP
飞钻	ドリルライナ－	Drill Run	8BP
铁头	アイアンヘッド	Iron Head	8BP
思念头槌	しねんのずつき	Zen Headbutt	8BP
水之尾	アクアテ－ル	Aqua Tail	12BP
龙之波动	りゅうのはどう	Dragon Pulse	12BP
种子爆弹	タネばくだん	Seed Bomb	12BP
热风	ねっぷう	Heat Wave	12BP
留存	とっておき	Last Resort	12BP
高音	ハイパ－ボイス	Hyper Voice	12BP
欺诈	イカサマ	Poul Play	12BP
大地力量	だいちのちから	Earth Power	12BP
逆鳞	げきりん	Outrage	16BP
蛮力	ばかぢから	Superpower	16BP
尘埃喷射	ダストシュ－ト	Gunk Shot	16BP
神鸟	ゴッドバ－ド	Sky Attack	16BP
气合拳	きあいパンチ	Focus Punch	16BP

第三间屋子

中文译名	日文名	英文名	所需 BP
挡路	とおせんぼう	Block	8BP
特性交换	スキルスワップ	Skill Swap	8BP
光合作用	こうごうせい	Synthesis	8BP
换装	なりきり	Role Play	8BP
分担痛苦	いたみわけ	Pain Split	8BP
胃液	いえき	Gastro Acid	8BP
烦恼种子	なやみのタネ	Worry Seed	8BP
怨恨	うらみ	Spite	8BP
您先请	おさきにどうぞ	After You	8BP
帮手	てだすけ	Helping Hand	8BP
戏法	トリック	Trick	8BP
道具回收	リサイクル	Recycle	8BP
抢夺	よこどり	Snatch	8BP
魔装反射	マジックコート	Magic Coat	8BP
电磁浮游	でんじふゆう	Magnet Rise	8BP
铁壁	てつぺき	Iron Defense	8BP

第四间屋子

中文译名	日文名	英文名	所需 BP
治愈之铃	いやしのすず	Heal Bell	8BP
顺风	おいかぜ	Tailwind	8BP
魔法空间	マジックルーム	Magic Room	8BP
神奇空间	ワンダールーム	Wonder Room	8BP
石砾	ステルスロック	Stealth Rock	8BP
重力场	じゅうりょく	Gravity	8BP
电网	エレキネット	Electroweb	8BP
冻结之风	こごえるかぜ	Icy Wind	12BP



其他地区的御三家及联盟再战

第一次通关之后进入家中，再出门即可遇到被魔蘑菇追的小田卷博士，这里将得到城都地区的御三家（菊草叶/火球鼠/小锯鳄）。通过Delta之章后出门，可遇到被豪力追的小田卷博士，这里将得到合众地区的御三家（藤叶蛇/暖暖猪/小球獭）。当通过Delta之章再度挑战口袋妖怪联盟并通过之后，出门可遇到被他老婆追的小田卷博士……这里将得到神奥地区的御三家（苗芽龟/小火猴/圆企鹅）。

以下附上再战口袋妖怪联盟的队伍：

恶天王

花月（カゲツ/Sidney）



LV.70

兜帽蜥蜴（ズルズキン/Scrafty）

属性： 恶+格斗

技能： 咬碎（かみくだく/Crunch），瓦割（かわらわり/Brick Break），毒突（どくづき/Poison Jab），龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

LV.70

巨牙鲨（サメハダー/Sharpedo）

属性： 水+恶

技能： 咬碎（かみくだく/Crunch），剧毒之牙（どくどくのキバ/Poison Fang），水流喷射（アクアジェット/Aqua Jet），切裂（きりさく/Slash）

LV.70

木天狗（ダーテング/Shiftry）

属性： 水+恶

技能： 下马威（ねこだまし/Fake Out），暗算（だましうち/Feint Attack），神通力（じんつうりき/Extrasensory），刃叶斩（リーフブレード/Leaf Blade）

LV.70

勇武秃鹫（バルジーナ/Mandibuzz）

属性： 恶+飞行

技能： 勇鸟（ブレイブバード/Brave Bird），骨头闪（ボーンラッシュ/Bone Rush），暗算（だましうち/Feint Attack），顺风（おいかぜ/Tailwind）

LV.70

佐罗亚克（ゾロアーク/Zoroark）

属性： 恶

技能： 试刀（つじぎり/Night Slash），影爪（シャドークロー/Shadow Claw），恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse），火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）

LV.70

MEGA灾兽（アブソル/Absol）

属性： 恶

技能： 燕返（つばめがえし/Aerial Ace），试刀（つじぎり/Night Slash），精神切割（サイコカッター/Psycho Cut），切裂（きりさく/Slash）

鬼天王

芙蓉（フヨウ/Phoebe）



LV.71

诅咒娃娃（ジュペッタ/Banette）

属性： 鬼

技能： 影子球（シャドーボール/Shadow Ball），怨念（おんねん/Grudge），剧毒（どくどく/Toxic），精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

LV.71

巫妖（ムウマージ/Mismagius）

属性： 鬼

技能： 影子球（シャドーボール/Shadow Ball），能量宝石（パワージェム/Power Gem），十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt），分担痛苦（いたみわけ/Pain Split）

LV.71

气球鬼（フワライド/Drifblim）

属性： 鬼+飞行

技能： 鬼隐（ゴーストダイブ/Phantom Force），精神干扰（サイコキネシス/Psychic），冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind），杂耍（アクロバット/Acrobatics）

LV.71

吊灯鬼（シャンデラ/Chandelure）

属性： 鬼+火

技能： 厄运（たたりめ/Hex），火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse），能量球（エナジーボール/Energy Ball）

LV.71

夜幽魂（ヨノワール/Dusknoir）

属性： 鬼

技能： 厄运（たたりめ/Hex），火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch），冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch），雷电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）

LV.73

MEGA鬼精灵（ヤミラミ/Sableye）

属性： 恶+鬼

技能： 影爪（シャドークロー/Shadow Claw），诈骗（イカサマ/Foul Play），力量宝石（パワージェム/Power Gem），下马威（ねこだまし/Fake Out）

冰天王

波妮（プリム/Glacia）

LV.72

雪巨人（ユキノオー/Abomasnow）

属性： 草+冰

技能： 暴风雪（ふぶき/Blizzard），木锤（ウッドハンマー/Wood Hammer），冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard），地震（じしん/Earthquake）



LV.72
冰须熊（ツンベアー–Beartic）
属性： 冰
技能： 冰凌坠落（つららおとし/Icicle Crash），瓦割（かわらわり/Brick Break），影爪（シャドークロー/Shadow Claw），切裂（きりさく/Slash）

LV.72
雪女（ユキメノコ/Froslass）
属性： 冰+鬼
技能： 吸收之吻（ドレインキッス/Draining Kiss），暴风雪（ふぶき/Blizzard），冰雹（あられ/Hail），影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

LV.72
双子甜筒（バイバニラ/Vanilluxe）
属性： 冰
技能： 冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam），镜面反射（ミラーコート/Mirror Coat），信号光线（シグナルビーム/Signal Beam），冻干（フリーズドライ/Freeze–Dry）

LV.72
帝牙海象（トドゼルガ/Walrein）
属性： 冰+水
技能： 冲浪（なみのり/Surf），压制（のしかかり/Body Slam），暴风雪（ふぶき/Blizzard），绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）

LV.74
MEGA巨头冰怪（オニゴーリ/Glalie）
属性： 冰
技能： 光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard），冰雹（あられ/Hail），咬碎（かみくだく/Crunch）

LV.73
藻海龙（ドラミドロ/Dragalge）
属性： 毒+龙
技能： 龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），水压（ハイドロポンプ/Hydro Pump），淤泥波动（ヘドロウェーブ/Sludge Wave），十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

LV.73
刺龙王（キングドラ/Kingdra）
属性： 水+龙
技能： 龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），冲浪（なみのり/Surf），哈欠（あくび/Yawn），冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

LV.73
沙漠飞龙（フライゴン/Flygon）
属性： 地面+龙
技能： 火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），爆音波（ばくおんぱ/Boomburst），龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），噪音（いやなおと/Screech）

LV.73
戟牙龙（オノノクス/Haxorus）
属性： 龙
技能： 龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw），地震（じしん/Earthquake），十字钳（シザークロス/X–Scissor），影爪（シャドークロー/Shadow Claw）

LV.75
MEGA血翼飞龙（ボーマンダ/Salamence）
属性： 龙+飞行
技能： 龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush），思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt），雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang），咬碎（かみくだく/Crunch）



龙天王
源治（ゲンジ/Drake）

LV.73
云翅龙（チルタリス/Altaria）
属性： 龙+飞行
技能： 燕返（つばめがえし/Aerial Ace），棉花防御（コットンガード/Cotton Guard），龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

冠军

大吾（ダイゴ/Steven Stone）



LV.77

盔甲鸟（エアームド/Skarmory）

属性： 钢+飞行

技能： 剧毒（どくどく/Toxic），燕返（つばめがえし/Aerial Ace），撒菱（まきびし/Spikes），钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）

LV.77

化石翼龙（プテラ/Aerodactyl）

属性： 岩石+飞行

技能： 岩崩（いわなだれ/Rock Slide），雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang），炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang），冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）

LV.77

仙钻石（メルシー/Carbink）

属性： 岩石+仙

技能： 月之力量（ムーンフォース/Moonblast），能量宝石（パワージェム/Power Gem），精神干扰（サイコキネシス/Psychic），大地之力（だいちのちから/Earth Power）

LV.77

哥特拉王（ボスゴドラ/Aggron）

属性： 钢+岩石

技能： 岩刃（ストーンエッジ/Stone Edge），地震（じしん/Earthquake），钢之尾（アイアンテール/Iron Tail），龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）



LV.77

念力土偶（ネンドール/Claydol）

属性： 地面+超能力

技能： 反射盾（リフレクター/Reflect），光之壁（ひかりのかべ/Light Screen），神通力（じんつうりき/Extrasensory），大地之力（だいちのちから/Earth Power）

LV.79

MEGA重钢蟹（メタグロス/Metagross）

属性： 钢+超能力

技能： 子弹拳（バレットパンチ/Bullet Punch），思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt），彗星拳（コメットパンチ/Meteor Mash），亿万冲击（ギガインパクト/Giga Impact）



主线以外的传说中的口袋妖怪

这里给出非主线的传说中口袋妖怪，除了雷吉那一家柱子以外，其他都要靠骑乘水都飞天才能到达。在空中可以看到的红色发光点或黑云就是出现传说中口袋妖怪的地点。当落地或进洞等时出现文字提示，就说明有神兽可以挑战，准备好同步率的拉露丝，开启增加捕捉成功率的O能量，存好档，去调查上方的黑洞、挑战出现的传说中口袋妖怪吧；但如果落地时没有出现（初步判断为卡带更换机器后导致时间重置所

雷吉洛克&雷吉阿伊斯&雷吉斯提尔

这三只口袋妖怪在一周目即可捕捉，捕捉它们需要先在134号水路的海底深处的布告石室里解开三个地方的封印，才能分别到这三个地方来捕获。

首先，需要带上鲸鱼王和古棘鱼，以及会冲浪、潜水、挖洞等技能的口袋妖怪，并来到暮水镇（キナギタウン/Pacifidlog Town）。到达暮水镇以后往西边冲浪，来到132号水路。132号水路至134号水路之间有湍急的海流，而布告石室位于134号水路的南方，所以从132号水路出发的时候尽量往南边走，不要走到北边去。顺利跟着海流被冲到134号水路惟一一块可以潜水的地方之后使用潜水再往南游就能看到一个洞窟，在洞窟内潜水，进入布告石室（おふれのせきしつ/Sealed Chamber）。布告石室里的墙壁上全是一些点字，这其实是一种盲文，通过官方公开的对照表就能把这些点字转换成日文。在布告石室的第一道门前使用挖洞即可打开门，进去之后就是解开封印的地方了。读一遍最深处的墙壁上的文字后，将古棘鱼排在队伍的第一位，将鲸鱼王排在队伍的最后一位，再阅读一遍文字，就能解开三个地方的封印。

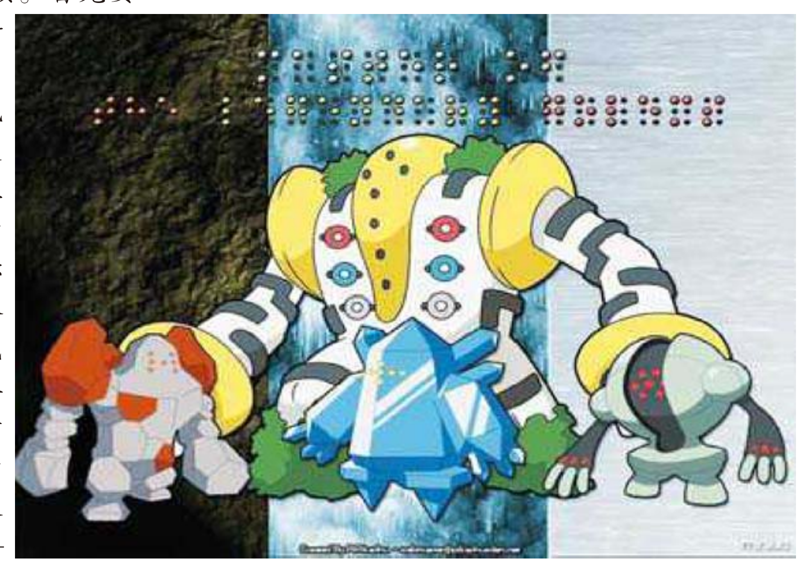
解开三个地方的封印后可以顺次捕获它们：首先来到111号道路的沙漠，在南方找到被六块石头围着的洞穴，原本洞穴是无法进入的，因为封印被解开了所以多了入口，进去之后来到沙漠遗迹（さばくいせき/Desert Ruins），在门前阅读文字，顺次按照→→↓↓的方式走动，再停下来使用秘传技能怪力，门就会打开，LV.40的雷吉洛克就在里面，其属性为岩石。

接着来到105号水路，往北走一小段路就能找到被六块石头围着的洞穴，进去之后来到小岛横穴（こじまのよこあな/Island Cave）。在门前阅读文字，并站着不动等待两分钟后，门就会打开，LV.40的雷吉阿伊斯就在里面，其属性为冰。

来到120号道路，在去往121号道路的转角处往北走上阶梯，找到被六块石头围着的洞穴，进去之后来到古代坟墓（こだいづか/Ancient Tomb）。在门前阅读文字，然后在正中间使用秘传技能飞空，门就会打开，LV.40的雷吉斯提尔在里面，其属性为钢。

雷吉基加斯

这只口袋妖怪的捕捉方式比较麻烦。首先要先抓到雷吉洛克，雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔，然后去往暮水镇（キナギタウン/Pacifidlog Town）找精灵中心右边民家的一个女孩对话，女孩会告诉主角关于雷吉基加斯的事，并且暗示主角晚上遇不到雷吉基加斯。之后，去凯那市的姓名判断师家给雷吉阿伊斯取一个昵称（随意），再让雷吉阿伊斯带上不融冰（とけないこおり/Never-Melt Ice）或雪球（ゆきだま/Snowball）或飞云冰淇淋（ヒウンアイス/Casteliacone），考虑到入手条件的话，不融冰是最容易的（在浅滩洞穴）。最后带上这三只口袋妖怪去当初捕获雷吉阿伊斯的地方——小岛横穴，来到最深处之后大地会剧烈地摇动，雷吉基加斯就会突然出现，LV.50，由于直接进入战斗，所以请在进洞前存档。



凤凰&露琪亚

相遇条件：一周目海皇牙/古拉顿战后，获得透明之铃（とうめいなスズ/Clear Bell）或海鸣之铃（うみなりのスズ/Wave Bell）之后

相遇地点：海紫堇的甲板（凤凰）或海紫堇潜水区域的最深处（露琪亚）

相遇等级：LV.50

其他备注：版本限定，《Ω红宝石》中只能遇到凤凰，《α蓝宝石》中只能遇到露琪亚。

雷皇&炎帝&水君

相遇条件：队伍中拥有凤凰或露琪亚，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：未开之森（未开の森，会出现在橙华森林的东侧）

相遇等级：LV.50

其他备注：根据时间段的不同，遇到的种类也不同；每时的0～19分遇到的是雷皇，19～39分遇到的是炎帝，40～59分遇到的是水君。

由库西&艾姆利特&阿库诺姆

相遇条件：队伍中拥有三只满亲密度的口袋妖怪，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：未知洞窟（未知の洞窟，会出现在琉璃市附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：根据时间段的不同，遇到的种类也不同；20：00～20：59遇到的是由库西，4：00～19：59遇到的是艾姆利特，21：00～3：59遇到的是阿库诺姆。

迪亚路卡&帕鲁基亚

相遇条件：队伍中拥有由库西、艾姆利特和阿库诺姆，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：巨大裂缝（大きな裂け目，会出现在武斗镇的南侧）

相遇等级：LV.50

其他备注：是在天空中出现的裂缝，并非海上的岛屿。

基拉帝纳

相遇条件：队伍中拥有迪亚路卡和帕鲁基亚，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：巨大裂缝（大きな裂け目）（会出现在武斗镇的南侧）

相遇等级：LV.50

其他备注：是在天空中出现的裂缝，并非海上的岛屿。

克蕾塞莉亚

相遇条件：使用无限之笛召唤水都

相遇地点：弓形之岛（弓なりの島，彩幽市附近，低几率出现）

相遇等级：LV.50

其他备注：无

科巴鲁昂&特拉奇昂&比里基昂

相遇条件：队伍中拥有三只满努力值的口袋妖怪，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：无名平原（名もなき平原，会出现在暮水镇附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：根据日期的不同，遇到的种类也不同；周日，周三和周五会遇到科巴鲁昂，周二和周六会遇到特拉奇昂，周一和周四则会遇到比里基昂。

托尔涅罗斯&波尔托罗斯

相遇条件：队伍中拥有天气娃娃，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：黑云（会出现在茵郁市附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：版本限定，《Ω红宝石》中只能遇到托尔涅罗斯，《α蓝宝石》中只能遇到波尔托罗斯；是在天空中出现的黑云，并非海上的岛屿。

拉恩德伦斯

相遇条件：队伍中拥有托尔涅罗斯和波尔托罗斯，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：黑云（会出现在茵郁市附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：是在天空中出现的黑云，并非海上的岛屿。

炎钢兽

相遇条件：一周目海皇牙/古拉顿战后

相遇地点：120号道路的天旱焦岩（ひでりのいわと/Scorched Slab）的最深处

相遇等级：LV.50

其他备注：无





莱希拉姆&泽克罗姆

相遇条件：队伍中拥有1只以上的LV.100的口袋妖怪，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：朦胧洞窟（おぼろの洞窟，会出现在紫堇市东南方向附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：版本限定，《Ω红宝石》中只能遇到莱希拉姆，《α蓝宝石》中只能遇到泽克罗姆。

丘雷姆

相遇条件：队伍中拥有莱希拉姆和泽克罗姆，使用无限之笛召唤水都

相遇地点：歪曲洞穴（いびつな穴，会出现在秋叶镇附近）

相遇等级：LV.50

其他备注：该地有隐藏道具遗传因子之楔（いでんしのくさび）。



芳缘图鉴全收集

编号	中文译名	日文名	英文名	捕获方式
001	树蜥蜴	キモリ	Treecko	御三家三选一
002	丛林蜥蜴	ジュプトル	Grovyle	树蜥蜴 LV.16 进化
003	森林蜥蜴	ジュカイン	Sceptile	丛林蜥蜴 LV.36 进化
004	小火鸡	アチャモ	Torchic	御三家三选一
005	斗力鸡	ワカシャモ	Combusken	小火鸡 LV.16 进化
006	火鸡斗士	バシャ－モ	Blaziken	斗力鸡 LV.36 进化
007	水跃鱼	ミズゴロウ	Mudkip	御三家三选一
008	沼跃鱼	ヌマクロ－	Marshtomp	水跃鱼 LV.16 进化
009	巨沼怪	ラグラ－ジ	Swampert	沼跃鱼 LV.36 进化
010	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	101、102、103 号道路
011	大狼犬	グラエナ	Mightyena	土狼犬 LV.18 进化
012	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	101、102、103、104、110、116、117 号道路；橙华森林草丛
013	音速鼬	マッスグマ	Linoone	118、119、120、121、123 号道路；蛇纹熊 LV.20 进化
014	刺尾虫	ケムッソ	Wurmple	101、102、104 号道路；橙华森林
015	甲壳蛹	カラサリス	Silcoon	橙华森林；刺尾虫 LV.7 进化
016	狩猎凤蝶	アゲハント	Beautifly	甲壳蛹 LV.10 进化
017	盾甲茧	マユルド	Cascoon	橙华森林；刺尾虫 LV.7 进化
018	毒粉蝶	ドクケイル	Dustox	盾甲茧 LV.10 进化
019	荷叶蛙	ハスボ－	Lotad	102、114 号道路（《α 蓝宝石》限定）
020	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	114 号道路；荷叶蛙 LV.14 进化（《α 蓝宝石》限定）
021	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	荷叶怪使用水之石后进化
022	橡实果	タネボ－	Seedot	102、114 号道路（《Ω 红宝石》限定）
023	长鼻叶	コノハナ	Nuzleaf	114 号道路；橡实果 LV.14 进化（《Ω 红宝石》限定）
024	木天狗	ダ－テング	Shiftry	长鼻叶使用叶之石后进化
025	傲骨燕	スバメ	Taillow	104、115、116 号道路；橙华森林；天空
026	大王燕	オオスバメ	Swellow	傲骨燕 LV.22 进化
027	长翅鸥	キャモメ	Wingull	103、104、110、115、118、121、123 号道路（步行或冲浪）；105、106、107、108、109 号水路以及 123 号道路（冲浪）；各地区冲浪；天空
028	大嘴鸥	ペリッパ－	Pelipper	几乎全地区冲浪；长翅鸥 LV.25 进化；天空
029	拉露丝	ラルトス	Ralts	102 号道路
030	戈莉娅	キルリア	Kirlia	拉露丝 LV.20 进化
031	莎娜多	サ－ナイト	Gardevoir	戈莉娅 LV.30 进化
032	艾雷特	エルレイド	Gallade	雄性拉露丝使用觉醒石后进化
033	雨蛛	アメタマ	Surskit	102、114、117 号道路（步行或冲浪）；111、120、123 号道路（冲浪）；橙华市（冲浪）
034	雨蛾	アメモ－ス	Masquerain	102、111、114、117、120、123 号道路（冲浪）；橙华市（冲浪）；雨蛛 LV.22 进化
035	蘑蘑菇	キノココ	Shroomish	橙华森林
036	蘑菇斗士	キノガッサ	Breloom	蘑蘑菇 LV.26 进化
037	懒猴	ナマケロ	Slakoth	橙华森林
038	过动猿	ヤルキモノ	Vigoroth	懒猴 LV.18 进化
039	懒猴王	ケッキング	Slaking	过动猿 LV.36 进化
040	凯西	ケ－シィ	Abra	石之洞窟 1F、B1F、B2F
041	勇吉拉	ユンゲラ－	Kadabra	凯西 LV.16 进化
042	胡地	フ－ディン	Alakazam	勇吉拉通信交换进化
043	地忍虫	ツチニン	Nincada	116 号道路

编号	中文译名	日文名	英文名	捕获方式
044	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	地忍虫 LV.20 进化
045	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	地忍虫 LV.20 进化时队伍中有空位和至少一个精灵球
046	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	116 号道路；卡绿隧道
047	爆音怪	ドゴ－ム	Loudred	冠军之路 1F、B1F；音波怪 LV.20 进化
048	爆音王	バクオング	Exploud	爆音怪 LV.40 进化
049	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	石之洞窟 1F、B1F
050	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	冠军之路 1F、B1F；幕下力士 LV.24 进化
051	角金鱼	トサキント	Goldeen	102、111、114、117、123 号道路，流星瀑布，冠军之路等地使用破钓竿或好钓竿
052	金鱼王	アズマオウ	Seaking	狩猎区使用超级钓竿；角金鱼 LV.33 进化
053	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	所有水域使用破钓竿或好钓竿
054	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	琉璃市使用超级钓竿；鲤鱼王 LV.20 进化
055	利利鼠	ルリリ	Azurill	雄性玛利鼠或玛利露利携带海潮熏香以后与百变怪生蛋后获得
056	玛利鼠	マリル	Marill	102、111、114、117、123 号道路（冲浪）；橙华市（冲浪）；117、120 号道路；利利鼠满亲密度后进化
057	玛利露利	マリルリ	Azumarill	102、111、114、117、120、123 号道路（冲浪）；橙华市（冲浪）；玛利鼠 LV.18 进化
058	小拳石	イシツブテ	Geodude	石之洞窟 1F；石之洞窟 B2F、114 号道路、浅滩洞穴 B2F（碎岩）
059	隆隆石	ゴロ－ン	Graveler	浅滩洞穴 B2F、幻之洞窟、幻之山等地（碎岩）；小拳石 LV.25 进化
060	隆隆岩	ゴロ－ニャ	Golem	隆隆石通信交换进化
061	磁鼻	ノズパス	Nosepass	石之洞窟 B2F（碎岩）
062	大磁鼻	ダイノ－ズ	Probopass	磁鼻在新紫堇升级进化
063	玲珑猫	エネコ	Skitty	116 号道路
064	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	玲珑猫使用月之石后进化
065	超音蝠	ズバット	Zubat	各种洞窟
066	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	各种洞窟；超音蝠 LV.22 进化
067	叉字蝠	クロバット	Crobat	大嘴蝠满亲密度后进化
068	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	几乎全水域（冲浪或钓鱼）
069	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	后期各种水域（冲浪）；玛瑙水母 LV.30 进化
070	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	石之洞窟 B2F、觉醒祠、天柱等（《α 蓝宝石》限定）
071	钢嘴娃娃	クチ－ト	Mawile	石之洞窟 B2F、觉醒祠、天柱等（《Ω 红宝石》限定）
072	小哥特拉	ココドラ	Aron	石之洞窟 B1F、B2F；冠军之路 1F、B1F
073	哥特拉兽	コドラ	Lairon	冠军之路 1F、B1F；小哥特拉 LV.32 进化
074	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	哥特拉兽 LV.42 进化
075	腕力	ワンリキ－	Machop	112 号道路；凹凸山道
076	豪力	ゴ－リキ－	Machoke	腕力 LV.28 进化
077	怪力	カイリキ－	Machamp	豪力通信交换进化
078	瑜珈小子	アサナン	Meditite	送行火山外部山腰
079	瑜珈战士	チャ－レム	Medicham	冠军之路 1F、B1F；瑜伽小子 LV.37 进化
080	落雷兽	ラクライ	Electrike	110、118 号道路
081	雷电兽	ライボルト	Manectric	落雷兽 LV.26 进化
082	正电宝宝	プラスル	Plusle	110 号道路
083	负电宝宝	マイナン	Minun	110 号道路
084	小磁怪	コイル	Magnemite	110 号道路；新紫堇
085	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	小磁怪 LV.30 进化
086	UFO 磁怪	ジバコイル	Magnezone	三合一磁怪在新紫堇升级进化
087	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	110 号道路；新紫堇
088	顽皮弹	マルマイン	Electrode	邪恶组织秘密基地；雷电球 LV.30 进化
089	萤火虫	バルビ－ト	Volbeat	117 号道路
090	幻光虫	イルミ－ゼ	Illumise	117 号道路
091	走路草	ナゾノクサ	Oddish	110、118、119、120 号道路；狩猎区
092	臭臭花	クサイハナ	Gloom	119、120、121、123 号道路；狩猎区；走路草 LV.21 进化
093	大王花	ラフレシア	Vileplume	臭臭花使用叶之石后进化
094	美丽花	キレイハナ	Bellossom	臭臭花使用太阳石后进化
095	嘟嘟	ド－ド－	Doduo	狩猎区
096	嘟嘟利	ド－ドリオ	Dodrio	嘟嘟 LV.31 进化
097	花苞玫瑰	スボミ－	Budew	雄性双色玫瑰或假面玫瑰携带鲜花熏香以后与百变怪生蛋后获得
098	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	117 号道路；花苞玫瑰满亲密度后进化
099	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	双色玫瑰使用光之石进化

编号	中文译名	日文名	英文名	捕获方式
100	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	110 号道路
101	吞食兽	マルノ－ム	Swalot	溶食兽 LV.26 进化
102	利牙鱼	キバニア	Carvanha	118、119 号道路（好钓竿或超级钓竿）
103	巨牙鲨	サメハダ－	Sharpedo	118、119 号道路（超级钓竿）；利牙鱼 LV.30 进化
104	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	几乎全水域（好钓竿或者超级钓竿）
105	鲸鱼王	ホエルオ－	Wailord	皮皮鲸 LV.40 进化
106	圆顶骆驼	ドンメル	Numel	112 号道路；热焰小径；凹凸山道
107	火山骆驼	バク－ダ	Camerupt	圆顶骆驼 LV.33 进化
108	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	热焰小径
109	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	熔岩蛞蝓 LV.38 进化
110	火炭龟	コ－タス	Torkoal	热焰小径
111	臭泥	ベトベタ－	Grimer	热焰小径
112	臭臭泥	ベトベトン	Muk	臭泥 LV.38 进化
113	瓦斯弹	ドガ－ス	Koffing	热焰小径
114	双弹瓦斯	マタドガス	Weezing	瓦斯弹 LV.35 进化
115	跳跳猪	バネブ－	Spoink	凹凸山道
116	暴躁猪	ブ－ピッグ	Grumpig	跳跳猪 LV.32 进化
117	穿山鼠	サンド	Sandshrew	111 号道路沙漠；113 号道路
118	穿山王	サンドパン	Sandslash	穿山鼠 LV.22 进化
119	圈圈熊	パッチ－ル	Spinda	113 号道路
120	盔甲鸟	エア－ムド	Skarmory	113 号道路
121	大颚蚁	ナックラ－	Trapinch	111 号道路沙漠
122	沙漠蜻蜓	ビブラ－バ	Vibrava	大颚蚁 LV.35 进化
123	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	沙漠蜻蜓 LV.45 进化
124	恶人球	サボネア	Cacnea	111 号道路沙漠
125	恶人掌	ノクタス	Cacturne	恶人球 LV.32 进化
126	青绵鸟	チルット	Swablu	114、115 号道路；天柱；天空
127	云翅龙	チルタリス	Altaria	青绵鸟 LV.35 进化
128	利爪猫	ザング－ス	Zangoose	114 号道路（《Ω 红宝石》限定）
129	剑牙蛇	ハブネ－ク	Seviper	114 号道路（《α 蓝宝石》限定）
130	月亮石	ルナト－ン	Lunatone	流星瀑布 1F、B1F（《α 蓝宝石》限定）
131	太阳岩	ソルロック	Solrock	流星瀑布 1F、B1F（《Ω 红宝石》限定）
132	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	111、114、120 号道路（好钓竿或超级钓竿）；流星瀑布（好钓竿或超级钓竿）；冠军之路（好钓竿或超级钓竿）
133	地豚	ナマズン	Whiscash	天旱焦岩（超级钓竿）；流星瀑布（超级钓竿）；泥鳅 LV.30 进化
134	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	102、117、123 号道路(好钓竿或超级钓竿);橙华市(好钓竿或超级钓竿)
135	铁螯龙虾	シザリガ－	Crawdaunt	117、123 号道路（超级钓竿）；小呆虾 LV.30 进化
136	天平土偶	ヤジロン	Baltoy	111 号道路沙漠
137	念力土偶	ネンド－ル	Claydol	天柱；天平土偶 LV.36 进化
138	化石百合	リリ－ラ	Lileep	111 号道路沙漠捡到的根之化石复活
139	摇篮百合	ユレイドル	Cradily	化石百合 LV.40 进化
140	太古羽虫	アノプス	Anorith	111 号道路沙漠捡到的爪之化石复活
141	化石龙蝎	ア－マルド	Armaldo	太古羽虫 LV.40 进化
142	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	生蛋
143	胖丁	プリン	Jigglypuff	115 号道路；宝宝丁满亲密度后进化
144	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	胖丁使用月之石进化
145	笨笨鱼	ヒンバス	Feebas	119 号道路（任意钓竿）
146	美丽龙	ミロカロス	Miltotic	笨笨鱼携带美丽鳞片后通信交换进化
147	天气娃娃	ポワルン	Castform	天气研究所剧情后获得
148	海星星	ヒトデマン	Staryu	水静市（超级钓竿）；邪恶组织秘密基地（超级钓竿）
149	宝石海星	スタ－ミ－	Starmie	海星星使用水之石进化
150	变色龙	カクレオン	Kecleon	118、119、120、121、123 号道路
151	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	121、123 号道路；送行火山
152	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	怨影娃娃 LV.37 进化
153	夜骷鬼	ヨマワル	Duskull	送行火山
154	夜行鬼	サマヨ－ル	Dusclops	夜骷鬼 LV.37 进化
155	夜幽魂	ヨノワ－ル	Dusknoir	夜行鬼携带灵界幕布后通信交换进化
156	草雷龙	トロピウス	Tropius	120 号道路
157	祈福铃	リ－シャン	Chingling	雄性风铃携带清净熏香以后与百变怪生蛋后获得

编号	中文译名	日文名	英文名	捕获方式
158	风铃	チリーン	Chimecho	送行火山；祈福铃满紧密度后进化
159	灾兽	アブソル	Absol	120 号道路
160	六尾	ロコン	Vulpix	送行火山；幻之森
161	九尾	キュウコン	Ninetales	六尾使用火之石后进化
162	皮丘	ピチュー	Pichu	生蛋
163	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	狩猎区；凯那市华丽大赛会场获得；皮丘满亲密度后进化
164	雷丘	ライチュウ	Raichu	皮卡丘使用雷之石后进化
165	可达鸭	コダック	Psyduck	狩猎区
166	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	可达鸭 LV.33 进化
167	小忍兽	ソーナノ	Wynaut	釜炎镇温泉从老奶奶处获得的蛋孵化；雄性忍兽携带悠闲熏香以后与百变怪生蛋后获得
168	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	狩猎区；小忍兽 LV.15 进化
169	天然雀	ネイティ	Natu	生蛋
170	天然鸟	ネイティオ	Xatu	狩猎区；幻之山；天然雀 LV.25 进化
171	双面鹿	キリンリキ	Girafarig	狩猎区；幻之山
172	短脚象	ゴマゾウ	Phanpy	生蛋
173	轮皮象	ドンファン	Donphan	狩猎区；幻之山；短脚象 LV.25 进化
174	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	狩猎区
175	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	狩猎区
176	铁甲犀牛	サイホーン	Rhyhorn	狩猎区
177	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	铁甲犀牛 LV.42 进化
178	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	铁甲暴龙携带保护装甲后通信交换进化
179	雪侏儒	ユキワラシ	Snorunt	浅滩洞穴的冰洞（退潮时）
180	巨头冰怪	オニゴーリ	Glalie	雪侏儒 LV.42 进化
181	雪女	ユキメノコ	Froslass	雌性雪侏儒使用觉醒石后进化
182	球海豹	タマザラシ	Spheal	浅滩洞穴
183	长须海狮	トドグラー	Sealeo	浅滩洞穴；球海豹 LV.32 进化
184	帝牙海象	トドゼルガ	Walrein	长须海狮 LV.44 进化
185	珍珠贝	パールル	Clamperl	107、124、126、128、129、130 号水路（潜水）
186	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	珍珠贝携带深海之牙通信交换进化
187	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	珍珠贝携带深海之鳞通信交换进化
188	古棘鱼	ジーランス	Relicanth	107、124、126、128、129、130 号水路（潜水）
189	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	128 号水路（潜水或使用超级钓竿）；彩幽市（超级钓竿）
190	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	107、124、126、128、129、130 号水路（潜水）
191	大灯鱼	ランターン	Lanturn	107、124、126、128、129、130 号水路（潜水）；双灯鱼 LV.27 进化
192	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	128 号道路（好钓竿或超级钓竿）；彩幽市（好钓竿或超级钓竿）；冠军之路 1F、B1F（好钓竿或超级钓竿）
193	墨海马	タッツー	Horsea	130、131、132、133、134 号水路（超级钓竿）
194	海刺龙	シードラ	Seadra	130、131、132、133、134 号水路（超级钓竿）；墨海马 LV.32 进化
195	刺龙王	キングドラ	Kingdra	海刺龙携带龙鳞后通信交换进化
196	宝贝龙	タツベイ	Bagon	流星瀑布 B1F
197	甲壳龙	コモルー	Shelgon	宝贝龙 LV.30 进化
198	血翼飞龙	ボーマンダ	Salamence	甲壳龙 LV.50 进化
199	铁哑铃	ダンバル	Beldum	一周目通关后到绿岭市的大吾家领取；通过 Wi–Fi 配信
200	悬浮蟹	メタング	Metang	铁哑铃 LV.20 进化
201	重钢蟹	メタグロス	Metagross	悬浮蟹 LV.45 进化
202	雷吉洛克	レジロック	Regirock	111 号道路沙漠遗迹
203	雷吉阿伊斯	レジアイス	Regice	105 号水路小岛横穴
204	雷吉斯提尔	レジスチル	Registeel	120 号道路古代坟墓
205	拉迪亚斯	ラティアス	Latias	剧情获得（《α 蓝宝石》限定）；使用船票
206	拉迪奥斯	ラティオス	Latios	剧情获得（《Ω 红宝石》限定）；使用船票
207	海皇牙	カイオーガ	Kyogre	剧情捕获（《α 蓝宝石》限定）
208	古拉顿	グラードン	Groudon	剧情捕获（《Ω 红宝石》限定）
209	雷库萨	レックウザ	Rayquaza	Delta 之章剧情捕获
210	吉拉齐	ジラーチ	Jirachi	无法获得
211	迪奥希斯	デオキシス	Deoxys	Delta 之章剧情捕获；通过 Delta 之章后来到天柱顶层捕获

图鉴导航升级后的探测精灵



当主角的图鉴升级为全国图鉴后，各地就会出现芳缘图鉴外的口袋妖怪了，它们需要用图鉴导航来识别，配合悄悄移动来捕获。以下是各个地区将会出现的新口袋妖怪的详细情况：

地点	新口袋妖怪
101 号道路	约泰利犬，草叶蚕，佐罗亚
102 号道路	约泰利犬，音波蝌蚪，哥特姆
103 号道路	约泰利犬，水蛞蝓（《Ω 红宝石》中为东海形态，《α 蓝宝石》为西海形态），音符鹦鹉
104 号道路	音符鹦鹉，豆鸠，草叶蚕
105 ~ 109 号水路	大钳蟹，普露水母，水枪虾（《α 蓝宝石》限定），藻海马（《Ω 红宝石》限定）
110 号道路	音符鹦鹉，水蛞蝓（《Ω 红宝石》中为东海形态，《α 蓝宝石》为西海形态），废袋怪
111 号道路	沙鳄鱼，寄岩蟹，宝贝鲨龙
112 号道路	小火马，巴鲁郎，纳伽奇（《Ω 红宝石》限定），达伽奇（《α 蓝宝石》限定）
113 号道路	愣头蜥蜴，爆蛮牛，仙灵钥匙
114 号道路	梦妖，毒尾蝎，音波蝌蚪
115 号道路	皮皮，梦妖，豆鸠
116 号道路	伊布，豆鸠，小电蛛
117 号道路	小拉达，四季鹿，音波蝌蚪
118 号道路	拉达，手尾猴，雷霆狮
121 号道路	手尾猴，素利柏，利古雷
122 号水路	蝶尾鱼，普露水母，翻车鱼
124 号水路	蝶尾鱼，普露水母，翻车鱼
125 号水路	蝶尾鱼，普露水母，小海狮
126 ~ 134 号水路	蝶尾鱼，普露水母，翻车鱼
橙华森林	派拉斯，小叶棉，树根鬼
石之洞窟	大岩蛇，挟木小子，牙龙宝宝
热焰小径	地鼠，巴鲁郎，地滚岩
凹凸山道	猴怪，小火马，巴鲁郎
狩猎区	铁壳蛹，比比鸟，咪咪兔
流星瀑布	皮皮，棘飞龙，小角龙
浅滩洞穴	白海狮，圣诞企鹅，雪熊宝宝
送行火山	卡蒂狗，利古雷，多米拉

虚幻之地

在乘水都飞行时，每天都会遇到一些虚幻之地，如果想增加遇到的虚幻之地则需要通过使用PSS通信及邂逅通信。在虚幻之地，可以遇到一些芳缘图鉴外的口袋妖怪（等级均在LV.36～38之间），还可以捡到稀有的道具（如没有特殊标注则一般需要探测器，有极少可以直接捡取），这里详细列出。而幻之场所中又有一些特殊的地点，那些地点可以遇到传说中的口袋妖怪，请参考前面的神兽捕捉部分。



幻之洞窟（マボロシ洞窟）

地点	可以遇到的口袋妖怪及概率	可以捡到的道具
暮水镇南边	小电鱼（60%），鬼棺亡灵（30%），呆呆兽（10%）	红色碎片，蓝色碎片，深海之牙
132 号水路北边	百变怪（40%），钢钻鼹鼠（30%），小电鱼（30%）	红色碎片，蓝色碎片，深海之牙，大珍珠
秋叶镇北边	呆呆兽（40%），小电鱼（60%）	红色碎片，蓝色碎片，深海之牙，技能机器 95 叫器（需要两种自行车）
茵郁市北边	钢齿轮（30%），小电鱼（30%），钢钻鼹鼠（30%），大岩蛇（10%）	红色碎片，蓝色碎片，深海之牙，碳（怪力），秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
东南方向	小电鱼（60%），大岩蛇（40%），隆隆石（碎岩，85%），猎捕岩（碎岩，15%）	神奇糖果，红色碎片，蓝色碎片，深海之牙，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
107 号道路南边	未知图腾（100%）	PP 单回复，红色碎片，蓝色碎片，深海之牙
124 号水路北边	钢齿轮（60%），鬼棺亡灵（40%），隆隆石（碎岩，85%），猎捕岩（碎岩，15%）	PP 上升，红色碎片，蓝色碎片，深海之牙，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
卡那兹市西边	钢齿轮（60%），小电鱼（40%），隆隆石（碎岩，85%），猎捕岩（碎岩，15%）	红色碎片，蓝色碎片，黄色碎片（碎岩），深海之牙，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
西北方向	核果怪（30%），轮皮象（30%），镰刀蟋蟀（30%），蛋壳秃鹫（10%）	黄色碎片，绿色碎片，红色碎片，深海之鳞

幻之森（マボロシ森）

地点	可以遇到的口袋妖怪及概率	可以捡到的道具
水静市北边	蔓藤怪（30%），向日种子（30%），富贵猫（30%），太阳樱花（10%）	高级伤药，尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇
132 号水路南边	向日种子（60%），金香娃娃（30%），塔本奈（10%）	铁（居合斩），尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇

地点	可以遇到的口袋妖怪及概率	可以捡到的道具
绿岭市东边	蔓藤怪（30%），向日种子（30%），卷尾猫（30%），奇拉米（10%）	尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇，绿色碎片（居合斩）
109 号道路南边	塔本奈（90%），向日种子（10%)	痊愈药，尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇
124 号水路北边	蔓藤怪（30%），向日种子（30%），富贵猫（30%），六尾（10%）	超级复活药，尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇
114 号道路东边	蔓藤怪（30%），向日种子（30%），富贵猫（30%），金香娃娃（10%）	钙，尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇
105 号道路东边	核果怪（60%），粉红蛋（40%），隆隆石（碎岩，100%）	PP 全恢复，尖锐之爪，小蘑菇，大蘑菇，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
111 号道路北边	镰刀蟋蟀（60%），火毛虫（40%）	技能机器 74 螺旋球，小蘑菇

幻之岛（マボロシ岛）

地点	可以遇到的口袋妖怪及概率	可以捡到的道具
武斗镇西边	蔓藤怪（30%），天然鸟（30%），雷斑马（30%），末入蛾（10%）	尖牙，珍珠，大珍珠
104 号道路西边	末入蛾（30%），天然鸟（30%），雷斑马（30%），达摩狒狒（10%）	PP 小回复，尖牙，珍珠，大珍珠
114 号道路	达摩狒狒（60%），火毛虫（40%）	星之碎片，尖牙，珍珠，大珍珠
124 号水路	末入蛾（30%），天然鸟（30%），雷斑马（30%），猫老大（10%）	PP 全回复（需要音速自行车），尖牙，珍珠，大珍珠
132 号水路	梦纳（60%），百变怪（40%）	神奇糖果，尖牙，珍珠，大珍珠
134 号水路南边	末入蛾（30%），天然鸟（30%），雷斑马（30%），玛拉卡花（10%），隆隆石（碎岩，85%），双生藤壶（碎岩，15%）	技能机器 66 报复（需要碎岩）
暮水镇南边	塔本奈（90%），天然鸟（10%)，隆隆石（碎岩，85%），双生藤壶（碎岩，15%）	技能机器 90 替身（需要碎岩），秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
浅滩洞穴东边	富贵猫（60%），3D 龙（40%）	技能机器 91 光栅加农，尖牙，珍珠，大珍珠

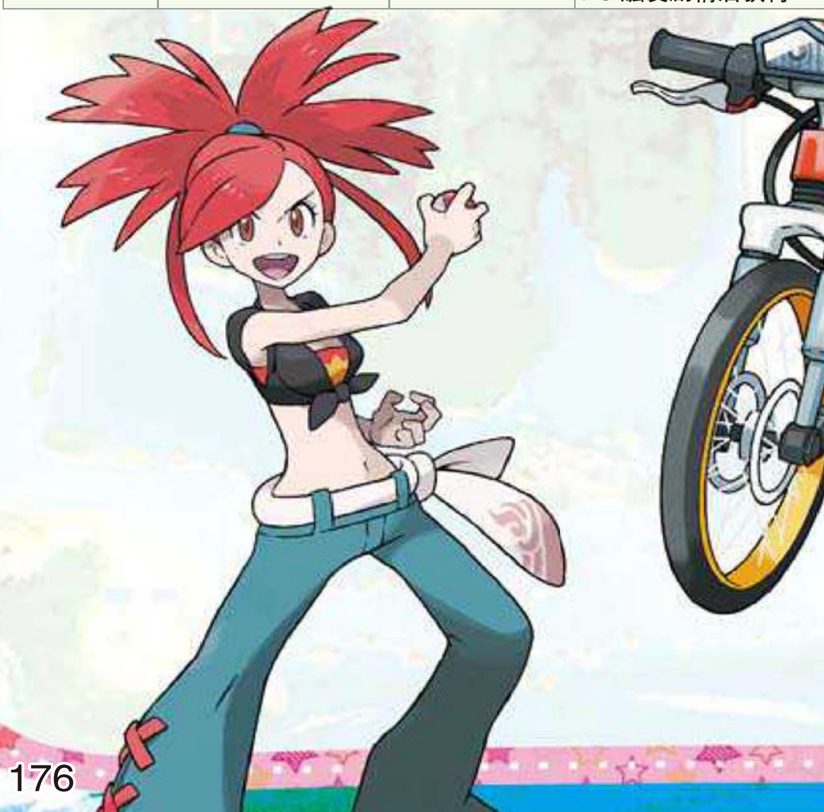
幻之山（マボロシ山）

地点	可以遇到的口袋妖怪及概率	可以捡到的道具
绿岭市东边	塔本奈（60%），粉红蛋（30%），蔓藤怪（10%）	神奇糖果（需要音速自行车），黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞
绿岭市北边	达摩狒狒（60%），布比火龙（40%）	锌，黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
东南方向	天然鸟（60%），梦纳（30%），3D 龙（10%），隆隆石（碎岩，85%），岩宫蟹（碎岩，15%）	痊愈药，黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞，秘密琥珀（碎岩），贝壳化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），龟壳化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），头盖化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定），盾牌化石（《Ω 红宝石》限定），羽之化石（碎岩，《Ω 红宝石》限定），盖之化石（碎岩，《α 蓝宝石》限定）
水静市北边	核果怪（30%），轮皮象（30%），镰刀蟋蟀（30%），毛头战鹰（10%）	技能机器 84 毒突（需要飞镖自行车），黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞
104 号道路西边	核果怪（30%），轮皮象（30%），镰刀蟋蟀（30%），惊角鹿（10%）	蛋白质（需要飞镖自行车），黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞
129 号水路南边	雷斑马（60%），电力兽（40%）	黄色碎片，绿色碎片，蓝色碎片，深海之鳞
131 号水路南边	核果怪（30%），轮皮象（30%），镰刀蟋蟀（30%），双面鹿（10%）	超级复活药，黄色碎片，绿色碎片，深海之鳞

MEGA石完全收集指南

中文译名	日文名	英文名	获得方法	附加条件
妙蛙花石	フシギバナイト	Venusaurite	119 号道路	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
喷火龙石 X	リザ－ドナイト X	Charizardite X	热焰小径（ほのおのぬけみち /Fiery Path）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
喷火龙石 Y	リザ－ドナイト Y	Charizardite Y	天旱焦岩（ひでりのいわと /Scorched Slab）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
水箭龟石	カメックスナイト	Blastoisinite	破浪号（タイドリップごう /S.S. Tidal）的甲板上	Delta 之章结束后
大针蜂石	スピアナイト	Beedrillite	海紫堇（シ－キンセツ /Sea Mauville）的仓库	—
比雕石	ピジョットナイト	Pidgeotite	先在绿荫镇（シダケタウン /Verdanturf Town）帮助了小女孩找到走失的蘑蘑菇（调查该镇看板）后得到奇妙石，再将奇妙石给兹伏奇社长看后获得	—
胡地石	フ－ディナイト	Alakazite	凯那市（カイナシティ /Slateport City）集市	—
呆河马石	ヤドランナイト	Slowbronite	在浅滩洞穴（あさせのほらあな—Shoal Cave）的涨潮和退潮的时候分别收集 4 个浅滩贝壳和 4 个浅滩海盐，找洞穴内的老爷爷对话后获得	—
耿鬼石	ゲンガナイト	Gengarite	对战度假区（バトルリゾ－ト /Battle Resort）的某个屋子中	Delta 之章结束后
袋龙石	ガル－ラナイト	Kangaskhanite	暮水镇（キナギタウン /Pacifidlog Town）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
大钳甲虫石	カイロスナイト	Pinsirite	124 号水路	—
暴鲤龙石	ギャラドスナイト	Gyaradosite	123 号道路的民家中土狼犬赠送	—
化石翼龙石	プテラナイト	Aerodactylite	流星瀑布（りゅうせいのたき /Meteor falls）深处	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
超梦石 X	ミュウツナイト X	Mewtwoite X	未白镇（ミシロタウン /Littleroot Town）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
超梦石 Y	ミュウツナイト Y	Mewtwoite Y	口袋妖怪联盟门口	—
电龙石	デンリュウナイト	Ampharosite	新紫堇（ニュ－キンセツ /New Mauville）	—
大钢蛇石	ハガネ－ルナイト	Steelixite	石之洞窟（いしのどうくつ /Granite Cave）B2F，或从日版体验版中传送	—
铁甲螳螂石	ハッサムナイト	Scizorite	橙华森林（トウカのもり /Petalburg Woods）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
大力甲虫石	ヘラクロスナイト	Heracronite	127 号水路	—
地狱猎犬石	ヘルガナイト	Houndoomite	釜炎镇（フエンタウン /Lavaridge Town）温泉南边	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
巨甲龙石	バンギラスナイト	Tyranitarite	凹凸山道（デコボコさんどう /Jagged Pass）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
森林蜥蜴石	ジュカインナイト	Sceptilite	120 号道路大吾赠送（如果御三家选的树蜥蜴），或在 114 号道路的河边的老爷爷处买，选择立ち枯れ（1500 元）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后（没有选木守宫的话）
火鸡斗士石	バシャ－モナイト	Blazikenite	120 号道路大吾赠送（如果御三家选的小火鸡），或在 114 号道路的河边的老爷爷处买，选择下火（1500 元）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后（没有选火雉鸡的话）
巨沼怪石	ラグラ－ジナイト	Swampertite	120 号道路大吾赠送（如果御三家选的水跃鱼），或在 114 号道路的河边的老爷爷处买，选择引き潮（1500 元）	一周目海皇牙 / 古拉顿战后（没有选水跃鱼的话）
莎娜多石	サ－ナイトナイト	Gardevoirnite	绿荫镇（シダケタウン /Verdanturf Town）的小充的姐姐手里获得	一周目海皇牙 / 古拉顿战后
鬼精灵石	ヤミラミナイト	Sablenite	琉璃市（ルネシティ /Sootopolis City）的觉醒祠附近	—
钢嘴娃娃石	クチ－トナイト	Mawilite	117 号道路的南边小花园的小路里	—
哥特拉王石	ボスゴドラナイト	Aggronite	卡绿隧道（カナシダトンネル /Rusturf Tunnel）里用碎岩帮助情侣后男方赠送	—
瑜伽战士石	チャ－レムナイト	Medichamite	送火山（おくりびやま /Mt. Pyre）4F	—

中文译名	日文名	英文名	获得方法	附加条件
雷电兽石	ライボルトナイト	Manectite	110 号道路的自行车路入口的东侧小路尽头	—
巨牙鲨石	サメハダナイト	Sharpedonite	delta 之章中梧桐赠送（α 蓝宝石），或初次到对战度假区（バトルリゾ－ト / Battle Resort）时潮赠送（Ω 红宝石）	Delta 之章结束后（Ω 红宝石）
火山骆驼石	バク－ダナイト	Cameruptite	delta 之章中松藤赠送（Ω 红宝石），或初次到对战度假区（バトルリゾ－ト / Battle Resort）时焰赠送（α 蓝宝石）	Delta 之章结束后（α 蓝宝石）
云翅龙石	チルタリスナイト	Altarianite	队伍中有云翅龙时，带给水静市（ミナモシティ /Lilycove City）精灵中心旁民家前的男人看后获得	—
诅咒娃娃石	ジュペッタナイト	Banettite	送火山（おくりびやま /Mt. Pyre）山顶	—
灾兽石	アブソルナイト	Absolite	狩猎区（サファリゾ－ン /Safari Zone）	—
巨头冰怪石	オニゴ－リナイト	Glalitite	浅滩洞穴（あさせのほらあな /Shoal Cave）的冰洞退潮时，或从美版体验版中传送	—
血翼飞龙石	ボ－マンダナイト	Salamencite	流星瀑布（りゅうせいのたき /Meteor falls）中曼珠的祖母赠送	Delta 之章结束后
重钢蟹石	メタグロスナイト	Metagrossite	通过 Wi-Fi 配信所得，或再战联盟时击败大吾	Delta 之章结束后（配信则无要求）
拉迪亚斯石	ラティアスナイト	Latiasite	完成孤岛剧情后获得（α 蓝宝石），或从妈妈处获得（Ω 红宝石）	Delta 之章结束后（Ω 红宝石）
拉迪奥斯石	ラティオスナイト	Latiosite	完成孤岛剧情后获得（Ω 红宝石），或从妈妈处获得（α 蓝宝石）	Delta 之章结束后（α 蓝宝石）
露帕兔石	ミミロップナイト	Lopunnite	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）2F 公寓楼里跟门外的墨镜男对话两次后获得	—
叠翅鲨龙石	ガブリアスナイト	Garchompite	秘密基地的等级变成白金（プラチナ）后基利赠送	—
卢卡里奥石	ルカリオナイト	Lucarionite	在华丽大赛的全项目的大师级比赛中获得胜利，并击败莉西亚后获得	—
雪巨人石	ユキノオナイト	Abomasite	123 号道路树果名人的花园里	—
艾雷特石	エルレイドナイト	Galladite	秋叶镇（ハジツゲタウン /Fallarbor Town）的索蓝斯博士赠送	Delta 之章结束后
塔本奈石	タブンネナイト	Audinite	对战度假区（バトルリゾ－ト /Battle Resort）救起国际刑警汉萨姆后，到汉萨姆休息的民家里找汉萨姆对话后获得	Delta 之章结束后
迪安茜石	ディアンシナイト	Diancite	队伍中有迪安茜时，进入任意的精灵中心 PC 触发剧情后获得	—





全技能机收集

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
TM01	磨爪	つめとぎ	Hone Claws	凯那市（カイナシティ /Slateport City）集市售卖，5000 元
TM02	龙爪	ドラゴンクロ－	Dragon Claw	流星瀑布（りゅうせいのたき /Meteor falls）深处，需要攀瀑
TM03	精神冲击	サイコショック	Psyshock	暮水镇（キナギタウン /Pacifidlog Town）民家中的男性赠送
TM04	冥想	めいそう	Calm Mind	绿岭市（トクサネシティ /Mossdeep City）的道馆胜利后，枫和南赠送
TM05	吼叫	ほえる	Roar	114 号道路，带着土狼犬的老爷爷赠送
TM06	剧毒	どくどく	Toxic	热焰小径（ほのおのぬけみち /Fiery Path），需要怪力
TM07	冰雹	あられ	Hail	浅滩洞穴（あさせのほらあな /Shoal Cave），退潮时
TM08	巨大化	ビルドアップ	Bulk Up	武斗镇（ムロタウン /Dewford Town）的道馆胜利后，藤树赠送
TM09	毒液冲击	ベノムショック	Venoshock	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM10	觉醒力量	めざめるパワ－	Hidden Power	茵郁市（ヒワマキシティ /Fortree City）的民家的老婆婆赠送，需要玩她的猜硬币游戏
TM11	放晴	にほんばれ	Sunny Day	天旱焦岩（ひでりのいわと /Scorched Slab）
TM12	挑拨	ちょうはつ	Taunt	戏法屋（カラクリやしき /Trick House）第一关通过的奖励
TM13	冷冻光线	れいとうビ－ム	Ice Beam	海紫堇（シ－キンセツ /Sea Mauville）的仓库
TM14	暴风雪	ふぶき	Blizzard	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，30000 元
TM15	破坏光线	はかいこうせん	Hyper Beam	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，50000 元
TM16	光之壁	ひかりのかべ	Light Screen	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，10000 元
TM17	保护	まもる	Protect	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，10000 元
TM18	求雨	あまごい	Rain Dance	海紫堇（シ－キンセツ /Sea Mauville）
TM19	羽休	はねやすめ	Roost	茵郁市（ヒワマキシティ /Fortree City）的道馆胜利后，娜琪赠送
TM20	神秘守护	しんぴのまもり	Safeguard	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，10000 元
TM21	撒气	やつあたり	Frustration	暮水镇（キナギタウン /Pacifidlog Town）民家中找俱乐部会长的弟弟对话，要求排头口袋妖怪的亲密度低
TM22	太阳光线	ソ－ラ－ビ－ム	Solar Beam	狩猎区（サファリゾ－ン /Safari Zone）
TM23	击落	うちおとす	Smack Down	流星瀑布（りゅうせいのたき /Meteor falls）的事件结束之后，索蓝斯博士赠送
TM24	十万伏特	10 まんボルト	Thunderbolt	完成新紫堇（ニュ－キンセツ /New Mauville）的任务后，铁旋赠送
TM25	闪电	かみなり	Thunder	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，30000 元
TM26	地震	じしん	Earthquake	海底洞窟（かいていどうくつ /Seafloor Cavern）
TM27	报恩	おんがえし	Return	暮水镇（キナギタウン /Pacifidlog Town）民家中找俱乐部会长的弟弟对话，要求排头口袋妖怪的亲密度高
TM28	挖洞	あなをほる	Dig	秋叶镇（ハジツゲタウン /Fallarbor Town）的化石狂家，洞穴前的少年赠送
TM29	精神干扰	サイコキネシス	Psychic	冠军之路（チャンピオンロ－ド /Victory Road）
TM30	影子球	シャド－ボ－ル	Shadow Ball	送火山（おくりびやま /Mt. Pyre）4F
TM31	瓦割	かわらわり	Brick Break	琉璃市（ルネシティ /Sootopolis City）民家的男性赠送
TM32	影分身	かげぶんしん	Double Team	113 号道路
TM33	反射盾	リフレクタ－	Reflect	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，10000 元
TM34	淤泥波动	ヘドロウエ－ブ	Sludge Wave	132 号水路
TM35	火焰放射	かえんほうしゃ	Flamethrower	冠军之路（チャンピオンロ－ド /Victory Road），需要怪力
TM36	淤泥爆弹	ヘドロばくだん	Sludge Bomb	武斗镇（ムロタウン /Dewford Town）的道馆胜利后，该镇集会所里的少年赠送
TM37	沙尘暴	すなあらし	Sandstorm	111 号道路的沙漠
TM38	大字火	だいもんじ	Fire Blast	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，30000 元
TM39	岩石封印	がんせきふうじ	Rock Tomb	卡那兹市（カナズミシティ /Rustboro City）的道馆胜利后，杜鹃赠送
TM40	燕返	つばめがえし	Aerial Ace	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM41	寻衅	いちゃもん	Torment	凯那市（カイナシティ /Slateport City）的华丽大赛会场内，水手赠送
TM42	空元气	からげんき	Facade	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM43	火焰冲锋	ニトロチャ－ジ	Nitro Charge	凹凸山道（デコボコさんどう /Jagged Pass）
TM44	睡眠	ねむる	Rest	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）民家的男性赠送
TM45	魅惑	メロメロ	Attract	绿荫镇（シダケタウン /Verdanturf Town）的华丽大赛会场内，女性赠送

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
TM46	偷盗	どろぼう	Thief	凯那市（カイナシティ /Slateport City）的海洋科学博物馆内，某邪恶组织团员赠送
TM47	扫堂腿	ロ－キック	Low Sweep	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM48	轮唱	りんしょう	Round	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）西侧的咖啡店里，服务员赠送
TM49	回声	エコ－ボイス	Echoed Voice	104 号道路北侧，少年赠送
TM50	燃烧殆尽	オ－バ－ヒ－ト	Overheat	釜炎镇（フエンタウン /Lavaridge Town）的道馆胜利后，亚莎赠送
TM51	钢之翼	はがねのつばさ	Steel Wing	在石之洞窟（いしのどうくつ /Granite Cave）送信给大吾后，大吾赠送
TM52	气合弹	きあいだま	Focus Blast	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，30000 元
TM53	能量球	エナジ－ボ－ル	Energy Ball	狩猎区（サファリゾ－ン /Safari Zone），需要两种自行车
TM54	刀背打	みねうち	False Swipe	卡那兹市（カナズミシティ /Rustboro City）的商店里，男性赠送
TM55	沸水	ねっとう	Scald	海底洞窟（かいていどうくつ /Seafloor Cavern）
TM56	投掷	なげつける	Fling	暮水镇（キナギタウン /Pacifidlog Town）的民家，男性赠送
TM57	充能光线	チャ－ジビ－ム	Charge Beam	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM58	自由下落	フリ－フォ－ル	Sky Drop	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店里，女性赠送
TM59	烧尽	やきつくす	Incinerate	烟突山（えんとつやま /Mt. Chimney）
TM60	垫后	さきおくり	Quash	绿岭市（トクサネシティ /Mossdeep City）的商店里，女性赠送
TM61	鬼火	おにび	Will–o–Wisp	送火山（おくりびやま /Mt. Pyre）外部山腰
TM62	杂耍	アクロバット	Acrobatics	119 号道路北侧，需要攀瀑
TM63	扣押	さしおさえ	Embargo	破浪号（タイドリップごう /S.S. Tidal）的男性赠送
TM64	大爆炸	だいばくはつ	Explosion	天柱（そらのはしら /Sky Pillar）
TM65	影爪	シャド－クロ－	Shadow Claw	石之洞窟（いしのどうくつ /Granite Cave）B2F，需要音速自行车
TM66	报复	しっぺがえし	Payback	幻之岛（マボロシ岛，需要碎岩）
TM67	报仇	かたきうち	Retaliate	橙华市（トウカシティ /Petalburg City）的道馆胜利后，千里赠送
TM68	亿万冲击	ギガインパクト	Giga Impact	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，50000 元
TM69	岩石切割	ロックカット	Rock Polish	凹凸山道（デコボコさんどう /Jagged Pass）
TM70	闪光	フラッシュ	Flash	石之洞窟（いしのどうくつ /Granite Cave）1F，山男赠送
TM71	岩石飞刃	スト－ンエッジ	Stone Edge	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）商场 4F 售卖，30000 元
TM72	变压	ボルトチェンジ	Volt Switch	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的道馆胜利后，铁旋赠送
TM73	电磁波	でんじは	Thunder Wave	凯那市（カイナシティ /Slateport City）集市售卖，5000 元
TM74	螺旋球	ジャイロボ－ル	Gyro Ball	幻之森（マボロシ森）
TM75	剑舞	つるぎのまい	Swords Dance	釜炎镇（フエンタウン /Lavaridge Town）回答空手道王的问题时选择否（いいえ）
TM76	虫之抵抗	むしのていこう	Struggle Bug	凯那市（カイナシティ /Slateport City）集市售卖，5000 元
TM77	自我暗示	じこあんじ	Psych Up	133 号水路，男性赠送
TM78	平整土地	じならし	Bulldoze	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM79	冰之吐息	こおりのいぶき	Frost Breath	浅滩洞穴（あさせのほらあな /Shoal Cave），退潮时
TM80	岩崩	いわなだれ	Rock Slide	134 号水路
TM81	十字钳	シザ－クロス	X–Scissor	冠军之路（チャンピオンロ－ド /Victory Road），需要攀瀑
TM82	龙尾	ドラゴンテ－ル	Dragon Tail	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM83	虫灾	まとわりつく	Infestation	琉璃市（ルネシティ /Sootopolis City）的商店，偶像厨赠送
TM84	毒突	どくづき	Poison Jab	幻之山（マボロシ山，需要飞镖自行车）
TM85	食梦	ゆめくい	Dream Eater	狩猎区（サファリゾ－ン /Safari Zone）建筑物内，可怕的叔叔赠送
TM86	草绳结	くさむすび	Grass Knot	茵郁市（ヒワマキシティ /Fortree City）的道馆背后
TM87	虚张声势	いばる	Swagger	对战度假区（バトルリゾ－ト /Battle Resort）的饲育屋里，女性赠送
TM88	梦话	ねごと	Sleep Talk	水静市（ミナモシティ /Lilycove City）的民家里，男性赠送
TM89	蜻蜓点水	とんぼがえり	Couriway Town	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的 2F 公寓楼，11 号室
TM90	替身	みがわり	Substitute	幻之岛（マボロシ岛，需要碎岩）
TM91	光栅加农	ラスタ－カノン	Flash Cannon	幻之岛（マボロシ岛）
TM92	欺骗空间	トリックル－ム	Trick Room	戏法屋（カラクリやしき /Trick House）第三关通过的奖励
TM93	狂野电击	ワイルドボルト	Wild Charge	狩猎区（サファリゾ－ン /Safari Zone），需要两种自行车
TM94	秘密力量	ひみつのちから	Secret Power	111 号道路，基利赠送
TM95	叫嚣	バ－クアウト	Snarl	幻之洞窟（マボロシ洞窟），需要两种自行车

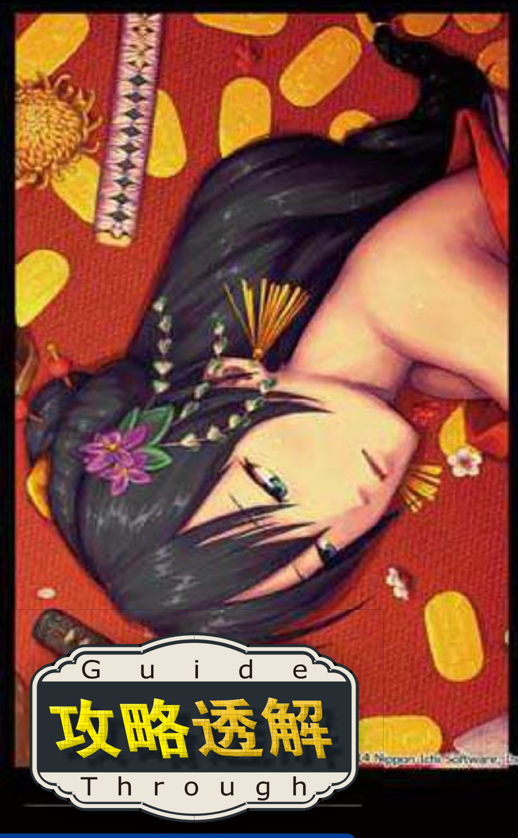
编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
TM96	自然力量	しぜんのちから	Nature Power	热焰小径（ほのおのぬけみち /Fiery Path），基利赠送
TM97	恶之波动	あくのはどう	Dark Pulse	邪恶组织的秘密基地
TM98	升力拳	グロウパンチ	Power-Up Punch	紫堇市（キンセツシティ /Mauville City）的商店售卖，10000 元
TM99	魔力闪光	マジカルシャイン	Dazzling Gleam	123 号道路的幼女赠送
TM100	密谈	ないしょばなし	Confide	凯那市（カイナシティ /Slateport City）集市售卖，5000 元
HM01	居合斩	いあいぎり	Cut	卡那兹市（カナズミシティ /Rustboro City）的民家里，男性赠送
HM02	飞空	そらをとぶ	Fly	119 号道路击败博士的孩子后获得
HM03	冲浪	なみのり	Surf	击败千里后，小充的父亲赠送
HM04	怪力	かいりき	Strength	112 号道路，博士的孩子赠送
HM05	攀瀑	たきのぼり	Waterfall	琉璃市（ルネシティ /Sootopolis City）的道馆胜利后，米可利赠送

芳缘传说之旅
2014年11月21日
全面开启！



这是一部既熟悉、又新颖的游戏，开篇的GBA界面到3DS版界面的切换，将12年的记忆与半年的期待全部融入到游戏接下来的冒险中。游戏保留了《红宝石·蓝宝石》的全部精彩要素，又一定程度上将流程的节奏加快，但并未因此而减少游戏的乐趣。在各种足以让玩家投入的一周目剧情演绎之后，二周目新章节带来的全新体验，更是让本作无愧于“重制版”之名。建议各位玩家不要急于攻关，因为游戏的细节太丰富了，急于快速攻关甚至自认为完美后封存游戏，会错过很多美好的体验。



游戏的舞台是类似吉原的不夜城“丹屋夜”，只剩下1年寿命的锻造师，在这里与3名有着各自故事的游女展开了一段凄美的爱情故事。不过，游戏的实际表现更接近充满"杀必死"的绅士游戏。不能挣大钱的矿工不是好铁匠，接下来就一起到游戏中挥舞炽（shen）热（shi）的铁锤吧！

PSV	模拟·经营	SLG
大江户锻造师 大江户BlackSmith		
日本一software	日版	2014年11月27日
1人	6458日元	对应PSV TV

文 虫无兮 美编 sienna

系统

标题菜单画面

选项	说明
初めから	开始新游戏
続きから	读取存档
鉴赏	欣赏游戏 CG
设定	修改游戏设置

按键操作

按键	说明
方向键	移动光标 /（素材探索时）移动角色
方向键↓	（打开副菜单时）跳过接下来的所有对话
○	选择、确定 /（素材探索时）挖矿 /（打开副菜单时）自动播放对话
□	（对话时）打开副菜单 / 关闭说明菜单
△	打开系统菜单 /（素材探索时）打开菜单 /（打开副菜单时）跳过当前场景的所有对话
×	取消、返回 /（对话时）消去对话框
R	打开说明菜单

主角状态

在游戏的主要界面下，会显示一些跟主角相关的情报，这些情报对于玩家而言有着重要的参考价值，可以根据这个决定当天的行动。



日期： 日期在大多数的时候没有什么意义。随着时间推进，在赌场可以交换的筹码也会增加，月份变更后记得去赌场确认一下。另外，进入1月后，在街上遇见保镖们会发生关于新年的对话。

余命： 死亡倒计时，余命为0时游戏结束。在余命的天数为5的倍数时，赌场就会开放。



主角的大部分行动都会直接耗掉 1 天的余命（只剩一年寿命的人闲逛就花掉一天真的好吗）。

金钱：用于和嬢郭的妹子见面的资金，有时还可以在万屋买东西。

技巧：和主角的锻造师等级相关，只能在工房通过制作和强化提升。

名声：和主角的锻造师等级相关，只能通过完成依赖或街上的随机事件提升。

运气：运势从高到低分别为大吉、中吉、吉、凶、大凶。运势越高，在赌场玩“チンチロリン”的时候就可以消耗更多运气来提高掷出好点数的几率。同时，运势还会影响素材探索时的遇敌率和部分随机事件的结果。

体调：反映主角的身体状况，最高为完全，其次为良好、普通、不良、最恶。身体状况好的时候，工房里的“制作・强化次数”会比较多，素材探索时每一次行动所消耗的士气则会减少。反之，身体状况不佳时，不仅没法一直握住锻造的锤子，在迷宫里走没几步就会气喘吁吁。游戏到了后期，随着主角大限将至，身体状况也会变得比较差，体调完全的出现率会降低。

小道消息：居民之间的对话和传闻，纯属娱乐。

嬢郭



游戏的核心部分，本作所有的要素都是为了能够挣钱放进这里的姑娘们的口袋。在游戏一开始的 4 月，玩家会见到本作的 3 名女主角，而且去嬢郭时可以选择任意 1 名妹子作伴（4 月时每个妹子最多约见两次，第四次见面必定要等到 5 月 1 号之后）。5 月 1 日时，玩家必须从 3 名妹子中选择 1 名作为今后的攻略对象，之后游戏进入该妹子的专属路线，不能再约见别的妹子（这种设定反而很符合现实，4 月时如果三心二意了钱就打水漂了）。



进入专属路线后，玩家会陷入以 10 天为周期的约会循环，每次去嬢郭，在离开时主角都会许下在 10 天内必定再来一次的约定。打个比方，5 月 1 日去嬢郭时，主角就会许下约定，这样一来，最迟在 5 月 11 号之前就必须再去一趟。如果 12 号才去的话，就会被妹子责怪不守信用。累积不守信用 3 次时，游戏会强制结束，进入 Bad End。不过，如果主角和某个保镖（参见后文）的亲密度足够高，那么此时这名保镖就会出来和主角共谐连理，让主角不至于孤独终老。

去这种地方见妹子自然是要花钱的。和妹子见面的费用，会随着见面次数的增加而提高。从最初几千文的小打小闹，到后来几万文的千金一掷，攻略一个妹子至少要耗去 60 万文，所以 10 天的周期可以说是妹子“体贴”地让玩家去挣钱用的。当然，后期玩家拥有丰厚的资金的时候，连着几天去嬢郭也完全没有问题。有钱，就该这么任性！

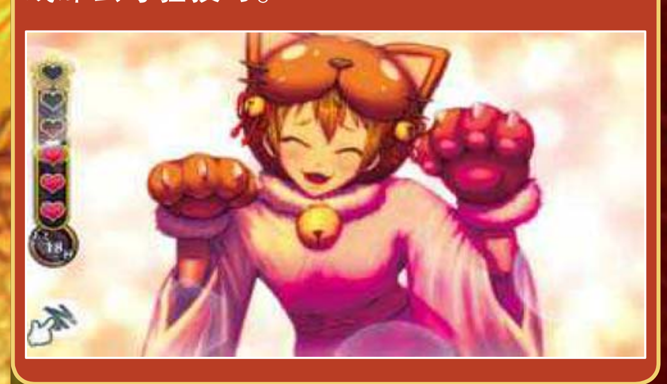
每个妹子的约见次数是固定的，最后一次约见之后会进入最终试炼，玩家将从约会循环中解放出来，直到最终试炼完成为止都无法进入嬢郭。每个妹子的最终试炼的具体内容都不同，不过难度都不低，好在玩家有足够长的时间去完成。

前戏 / 后戏



约见妹子时，在特定次数的会面时会进入让人脸红心跳的“前戏（前の戏）”模式。玩家需要通过触摸屏来点击妹子的身体，令左侧的心槽上升。心槽满了之后才能进入“后戏（后の戏）”部分。由于点击的次数只有10次，所以玩家一定要对症下药（？），而且建议每次进入嬢郭前最好先存个档。点击胸部和臀部能让心槽大幅上涨，不过同一部位第二次点击时效果会差很多（对圣斗士和妹子，同一招是不能用两次的）。有时累积了一定的心槽后，妹子会宽衣解带，之前的点击次数就算是清除了，就算点击刚刚碰过的部位也没有问题。

后戏中，玩家要在光滑的触摸屏上一直摩擦，把妹子的衣服给摩擦掉。此模式下同样有心槽，将其蓄满便可以入手CG在鉴赏模式中观看。不过有30秒的时间限制，怎么摩擦都能够把心槽蓄满，不像前戏那么考验技巧。



街

利用街道设施为玩家的攒钱大业堆一块砖，或者干脆在街上闲逛感受风土人情。适合在主角体调不佳时打发时间。

万屋



贩卖回复道具、素材、武器和装饰的商店。一开始货量比较少，每当玩家击败迷宫中的BOSS时就会追加新的货品。进入万屋不会消耗余命，前往工房或前去素材探索之前都可以到这里补充必要的东西。非矿石类的素材基本上只能从这里入手。

赌场



当余命为5的倍数时才会开放，在初期致富手段比较少的时候可以来这里快速发家。在参赌前玩家必须选择“札交换”来交换筹码，购买筹码时每个筹码价值100文，而折算为金钱时每个价值80文。也就是说，玩家最终的筹码必须是起始筹码的1.3倍以上才能保证不亏本。赌场共有两种赌博方式，下面就给各位读者介绍一下。

チンチロリン



参赌者固定为4人，一开始掷骰子决定起始庄家（带有“亲”字样的就是庄家），之后4人轮流坐庄。闲家决定下多少筹码之后，由庄家开始顺时针丢骰子，最后根据骰子的点数来决定胜负。当4名参赌者都当过庄家后，会有1次退出游戏的机会。如果在赌博过程中任意1名参赌者耗尽筹码，游戏会直接结束。

这个游戏的特别之处在于玩家可以消耗

运气来提高自己掷出好点数的几率，“凶”或者“吉”可以选择“运气消费小”，“中吉”可以选择“运气消费中”，“大吉”时才能选择“运气消费大”。玩家当庄家时由于不能下注，所以只能选择运气消费，而玩家当闲家时，则要在下注的同时，按□键来选择要消费的运气。虽然选择“运气消费大”之后很容易掷出最强的“ゾロメ”，不过小编在运势为大凶时也同样掷出过“ゾロメ”，反而是消耗运气后掷出过最弱的“ヒフミ”，所以运气这个东西还是靠不住，胜负的关键还是“S/L 大法”。如果持有“妖刀空蝉”，主角在赌场消耗完运气之后，第二天的运势也会是吉而不会变成凶。



每一局当中，每名参赌者有最多 3 次掷骰机会。掷出的 3 个骰子中如果有 2 个骰子是同样的数字，那么剩下的第三个骰子的点数就是玩家的“出目”。打个比方，掷出了 5、5、3 的话便是“出目三”。庄家与闲家的对峙中，出目较大的一方获胜。不过，除了出目之外，这个游戏还有一些特殊点数。掷出特殊点数的话，筹码的赔率也会不一样。下面就为各位读者列出不同情况下，庄家和闲家的筹码获得情况。

日文名称	图示	说明	庄家	闲家
ピンゾロ	[1][1][1]	掷出 3 个 1，最强的点数	立即获胜，获得闲家的赌注的 5 倍筹码	必胜，获得相当于赌注 5 倍的筹码
ゾロメ	[2][2][2] ~ [6][6][6]	3 个骰子同样的点数，强度仅次于ピンゾロ	立即获胜，获得闲家的赌注的 3 倍筹码	必胜，获得相当于赌注 3 倍的筹码
シゴロ	[4][5][6]	掷出 4、5、6，强度排第三，高于出目	立即获胜，获得闲家的赌注的 2 倍筹码	必胜，获得相当于赌注 2 倍的筹码
胜ち	[2] ~ [6]	出目大于对手的出目	掷出 6 时则立刻获胜，获得闲家的赌注	获得与赌注同等的筹码
引き分け	[1] ~ [6]	出目与对手相同	没有收获，闲家收回自己的赌注	收回自己的赌注
负け	[1] ~ [5]	出目小于对手的出目	支付闲家与其赌注同等的筹码	失去赌注
出目无し	[1][4][6]	用尽 3 次机会都没有掷出像样的点数	立即落败，支付闲家与其赌注同等的筹码	失去赌注
ヒフミ	[1][2][3]	掷出 1、2、3，比出目无し还要弱的点数	立即落败，支付闲家相当于其赌注 2 倍的筹码	支付相当于 2 倍赌注的筹码

※ 妖刀空蝉：在东屋通可触发入手“ボロボロの刀”的随机事件，玩家可以将其修复为空蝉。之后在东屋通触发 3 次后续事件，经历空蝉被夺、空蝉被还回来、ませ进行鉴定，才能真正得到“妖刀空蝉”。

丁半



由赌场坐庄掷骰，赌客们猜单双的游戏。玩家要选择丁（双数）或半（单数）然后下注。下注时会显示其他赌客押注的情况，如果玩家猜错了则直接失去赌注，猜对的情况下，所有猜对的赌客一起瓜分猜错一方的赌注。游戏纯粹靠运气，而且可以随时结束，适合用来刷赌场相关的奖杯。

葵通 / 宿木通 / 胡蝶通 / 东屋通



四个均为街道名，选择后便会前往该街道。每一天，街道会随机出现保镖头像、问号标记、依赖字样其中一种图案，或者根本没有图案，可以通过“S/L 大法”来改变。

保镖头像：在该地会触发和对应保镖的对话，之后该保镖的亲密度会上升。每个保镖的对话次数是固定的，对话完就不会再出现该保镖的头像。另外还有关于新年的对话，只有在进入次年 1 月后才会触发。

问号标记：触发和居民的随机事件。有可能得到报酬，也有可能损失钱财或降低运势。大多数事件并非单一事件，而是几个事件之间组成一个系列，即使中间个别事件会让玩家有所损失，最终还是能够得到很好的报酬。只有胡蝶通的“町人”的闲话事件（导致运气下降）和“犬”吠叫事件（导致运气下降）、葵通的“酔っ払い”纠缠事件（导致运气下降），以及东屋通的“占い师”强行占卜事件（导致运气下降），由于和其他事件没有关联，最好通过“S/L 大法”回避。另外，部分事件和玩家接受的委托相关，只有完成了委托后才能触发。所有随机事件的触发地点都是固定不变的。

依赖字样：前往此处可以接受居民的委托，接受后可以在“予定”菜单中确认委托能否完成（目前可以完成的会有“纳品可能”字样）。在工房通过“纳品”交付居民要求的道具，就可以获得报酬并提高名声。委托没有时限，玩家不必急于完成。

无图案：主角前往该街道后会单纯在街道上闲逛，能够提高体调。不过在东屋通时一定几率会出现降低主角运势的事件，而在葵通则是一定几率提高运势的事件，有需要可以碰碰运气。

※ 随机事件选项：随机事件中有极少一部分会出现对话选项。其中之一是发生在葵通的“邻の男”搭讪事件，选择“あきらめたほうがいい”，最后会获得较好的报酬。在东屋通则会发生“いんちき爷さん”强行推销谜の壶的事件，其实选择哪个选项最终结果都一样，不过选择“买う”可以减少 2 回后续事件。



工房



主角的本业可是锻造师，不好好回来工作可就没有钱去见妹子了。工房界面会显示主角的锻造师等级（锻冶ランク），升级时会解放新的锻造配方，供主角打造更加强力的武器和装饰。锻造师的等级需要主角的技巧和名声同时到达特定点数才能提高。此外，工房界面还会显示“制作・强化次数”，即右上角的“制作・强化 本日あと x 回まで”，代表主角今天可以进行的制作和强化的总次数。主角身体状况越好，此处的次数就会越多，最多为“体调完全”时的 11 次。游戏前期最好待体调至少达到“良好”的情况下再进入工房，可以在短时间内尽快提高锻造师等级。

在工房内进行了至少 1 次的“制作”或“强化”的话，退出工房时当天就会结束。若只是在“贩卖”处设置了商品，或者在“纳品”处完成委托，退出工房后还可以进行别的行动。

锻造师等级

锻造师等级	称号	技巧要求	名声要求
1	无名の锻冶师	0	0
2	普通の锻冶师	5	5
3	名の知れた锻冶师	15	15
4	评判の锻冶师	25	25
5	一流の锻冶师	40	40
6	传说の锻冶师	55	55
7	海神の锻冶师	70	70
8	神の手	85	85

制作

将万屋和迷宫中入手的素材按照锻造配方打造成对应的东西，锻造配方未解放的话，即使凑齐素材也无计可施。可打造的东西按种类分为打刀、槌、药箱、暗器、铳、太刀、

装饰和特注。前六种为保镖各自擅长的武器，装饰则是所有保镖均可装备的饰品。特注仅在接受居民委托时才会出现，是为居民特别打造的东西。每制作 4 件东西，主角的技巧就会提升 1 点。建议玩家常备“楮纸”，这个素材从一开始就能从万屋购入，只要消耗 1 个就能制作装饰“楮丈长”，最适合用来快速增加技巧点数。



强化

消耗特定的矿石对武器类进行强化，所有的武器都可以进行强化。强化后的武器不仅性能卓越，连售价都会提高，绝对物有所值。和制造一样，进行了 4 次强化（无论是否成功），技巧就会提升 1 点。

强化武器时会进入一个小游戏。一开始，先按 R 键将武器加热至红色，然后按 L 键放回中间工作台上进行点击。待画面左上角出现冷却的提示时便按 L 键冷却武器，之后再按 2 次 R 键将武器拿去加热。重复以上循环便能够完成整个强化工程。待 60 秒耗尽后，系统会根据右侧的得点槽的绿色部分来判断强化是否成功：如果绿色部分超过了“真”的线，武器会小幅度强化；若是超过了“极”的线，武器会大幅度强化；连“真”的线都没达到的话，武器的强化就会宣告失败。强化到“真”的武器，可以再次强化到“极”的级别。



贩卖



将主角所打造的东西在这里展示贩卖，最多可展示 6 份商品。假设玩家拥有 6 把“无铭刀”，可以设置数量，将 6 把无铭刀作为 1 份商品出售，也可以分开当成 6 份商品贩卖（当然，小编并不推荐这么做）。展示商品后，在第二天或之后进入工房时，才能拿到收入。主角名声较低时，销售速度比较慢；待声名大噪之后，前一天展示的东西第二天便能卖掉大半，这也是游戏后期委托减少后主要的挣钱方式。

纳品

接受居民委托后，将他们所需的东西打造出来，然后在这里将东西交付给他们才算真正完成委托。完成委托时可以获得报酬（有些委托没有报酬），同时还能提高主角的名声，这也是游戏前期最主要的赚钱方法。建议每次进入工房时，先完成委托，一旦锻造师等级提升便可以直接开发高级武器。

素材探索



锻造需要大量的矿石，这些矿石需要到地底的迷宫中去挖掘。不过让主角这个行将就木的锻造师单独去迷宫中挖矿显然不太科

学，所以这一艰巨的任务就落到了各位保镖头上（且慢，为何都是妹子）。

决定要去挖矿之后，玩家需要选择前往的迷宫，之后就需要在图示的界面中确定队伍人选。队伍最多 3 人，最少 1 人，用○键确定人选。按 L、R 键可以查看保镖的装备及特殊技等情报。光标停留在保镖身上时按□键，可以为其更换装备。最后选择“人选决定”，便正式启程。

在迷宫当中，按△键可以打开菜单。选择“道具”可以使用道具进行回复；“取得物”当中则是队伍目前在迷宫中取得的素材；“归还”指令可以让队伍离开迷宫；“设定”顾名思义，就是对游戏的各项设置进行修改。另外，按□键还能够打开地图，有助于玩家踏遍迷宫的每个角落。

下面就介绍一下各项会左右玩家探索之旅的要素。

能力参数



士气：相当于别的游戏中的行动力 +HP。在迷宫中移动及挖矿时，会消耗士气；而在战斗中受到伤害时，也会扣减士气。当士气归零时，会强制中断迷宫探险。主角的身体状况越差，移动和挖矿时消耗的士气越多。

攻击：攻击力，决定了战斗时对怪物造成的伤害高低。

速力：速度，决定了战斗时出手的快慢。

荷担：负重，决定了离开迷宫时能够携带的道具的数目。1 点负重对应 1 种道具，而道具的个数没有影响。由于主角也可以带 2 个东西，所以最终的总荷担数为保镖们的合计再加 2。如果因为士气归零而离开迷宫，可带走的道具数量会减为总荷担的一半。

契约金：雇佣保镖的费用。会随着保镖的成长而慢慢提高。

亲密度：隐藏数值，既是好感度也是经验值。想要提升某名特定保镖的亲密度，可以在街道上与其对话、素材探索时将其加入队伍，以及在她参与的战斗中取胜。随着亲密度的增加，保镖的士气、攻击、速力、荷担四项数值都会上升，还能慢慢掌握特殊技。与某名保镖的亲密度达到一定程度时，被攻略中的妹子甩掉之后，会进入与该保镖的结局。

保镖介绍

兰丸：游戏初期就能雇用的剑士。擅长的武器为打刀。特殊技均为对单体的强力招式，是 BOSS 战的第一选择。攻击为全保镖中最高，会心一击率也很高，不过速力是死穴。

郁奈：主角的弟子，游戏初期就能雇用。擅长的武器为槌。特殊技均为辅助型，实用性有限。最大的好处是可以免费雇用。荷担为全保镖中最高，其他能力均为中下水平。

仁重：同样是游戏初期就能雇用。擅长的武器为药箱。因为是医生，所以特殊技均是回复系的。士气值为全保镖中最高，此外，只要她在队伍当中，在迷宫中移动时的士气损耗就会减少。

桐：于主角第四次和攻略中的妹子见面后登场。擅长的武器为暗器。特殊技带有浓厚的忍者气息，能够提高回避率的“隐蓑术”更是相当实用。速力为全保镖中最高，能比绝大多数的敌人都更快行动。另外回避率也很高。

梨纱：于主角第六次和攻略中的妹子见面后登场。金发碧眼的混血儿，擅长的武器也是充满南洋气息的铳。特殊技均为全体攻击技能，十分适合对付杂兵。只要她在队伍中，战斗中掉落物品的几率就会上升。

ませ：于主角第八次和攻略中的妹子见面后登场。擅长的武器是太刀。特殊技为附加异常状态的单体攻击，可惜对 BOSS 并不是十分奏效。她所有能力均十分优秀，而且在队伍中时，与我方战斗的怪物的实力会得到削弱（因为是巫女）。



装备&道具

正所谓“工欲善其事，必先利其器”。一件好的装备可以确保保镖们的挖矿之行更加畅通无阻，更何况主角的职业就是锻造师（铁镐？在说什么？这又不是《怪X猎人》）。每个保镖都能够装备1件武器和1件装饰，来提高各项基本能力。保镖们虽然都有擅长的武器，不过同时也可以装备其他种类的武器，而且对特殊技的使用也没有影响。一些保镖可以通过更换武器类型来提高其性能。部分武器还附带属性，这个可以从其使用的素材看出来：用带有“红”的素材做出来为火属性，用带有“碧”的素材做出来便是风属性，用带有“苍”的素材做出来的是水属性，用带有“闪”的素材做出来的是光属性。如果武器属性克制怪物的话，伤害会提高且变成红色字体；若是怪物对武器属性有抗性，则伤害会降低且变为蓝色字体。不过同一迷宫中出没的怪物的属性弱点并不一致，小编建议各位玩家还是统一用无属性武器打天下，到了后期再换用最强的光属性武器。

游戏中还备有道具，供玩家在迷宫中使用，要踏足布满艰难险阻的迷宫，不备上一些又怎么说得过去呢。下面就介绍一下不同道具的效果。

道具名	效果	主要入手方式
いなり寿司	回复50士气	在万屋购买
焼き秋刀鱼	回复70士气	随机事件报酬
五目寿司	回复100士气	在万屋购买（击败光流洞的BOSS后追加）
ちらし寿司	回复180士气	在万屋购买（击败三天山的BOSS后追加）
握り寿司	回复所有士气	怪物掉落
金平糖	回复70士气	随机事件报酬
加须底罗	回复120士气	随机事件报酬
团子	回复特殊技的使用次数1次	在万屋购买（击败光流洞的BOSS后追加）
くずもち	回复特殊技的使用次数3次	怪物掉落/随机事件报酬
葛根汤	解除全员的眠气状态	在万屋购买（击败光流洞的BOSS后追加）
仁丹	解除全员的しびれ状态	在万屋购买
毒消し药	解除全员的毒状态	在万屋购买
万能药	解除全员所有异常状态	在万屋购买（击败骸遗迹的BOSS后追加）

矿点



迷宫的矿点是可见的，站在矿点上按○键，就可以采集到矿石。连续按键会一直发出清脆的敲击声，还不用担心铁镐会坏，着实心旷神怡。不过矿石采完之后，矿点是不会再生的。在一定区域内，矿点的数量和可采集到的矿石的种类是不会变的。想要收集特定矿石的玩家，可以参考后文的迷宫地图部分。

怪物



本作的战斗为踩地雷式（除了部分化身为矿点待主角上钩的怪物，其位置是相对固定的）。战斗胜利可以提高亲密度，一定几率获得掉落物品，离开迷宫时还可以获得一笔（微不足道的）奖金。如果只想安安静静地当一个矿工，大可以选择“退却”从战斗中逃跑，能够防止士气的无谓消耗。本作的逃跑是100%成功的，即使是在BOSS战中也一样。如果玩家觉得苗头不对就要记得逃跑，因为士气耗尽而没法把稀有矿石都带回家可是相当大的损失。

每个迷宫中都存在一个BOSS，将它们击败可以得到一件强力的装饰，还能够挖到其身后的矿点（清花线的第五个BOSS是个例外）。除了第五个迷宫的BOSS外，将其余BOSS击败还会开放下一个迷宫，并且让万屋追加新的商品。虽然BOSS的

攻击方式五花八门，但是可以使用下面这个共通的攻略法：队伍中带上桐和兰丸，第三名同伴随意，道具方面要备上足够多的团子，每回合用桐的“隐蓑术”来回避 BOSS 的攻击，兰丸则用特殊技输出，第三名同伴使用团子来维持这套战术，万一队伍受了重创或中了异常状态，则让兰丸和第三名同伴改为使用回复道具。只要配备上用当前迷宫的素材能打造的最强武器，基本所有 BOSS 都可以用这套战术搞定，所以后文便不再赘述 BOSS 战打法。

异常状态

在迷宫中挥动铁镐挖矿时，有可能陷入异常状态（这是什么原理）。部分怪物的攻击也附带异常状态效果。如果不用道具或特殊技解除，しびれ和毒这两种异常状态会一直持续到保镖们离开迷宫为止。

眠气：只会在战斗中被附加的异常状态。在战斗中将无法选择行动指令。战斗结束时会解除。

しびれ：战斗中可以选择行动指令，但是一定几率无法执行。在迷宫中移动或挖矿时消耗的时间翻倍。

毒：战斗中，每回合结束时，减少一部分士气。行动及采矿时消耗的士气也会增加。

时间消耗

在迷宫中探索时，时间会随着保镖们的行动而流逝：移动 1 格消耗 30 分钟，挖矿 1 次消耗 10 分钟，进入战斗消耗 30 分钟。迷宫画面的右上角会显示当前时间，过了 18 时就会以黄色提示，过了 22 时则变成红色，跨过零时就会进入第二天，也就是说，此时离开迷宫的话，会进入第三天。只要士气没有耗尽，想在迷宫当中一直呆下去也是有可能的。迷宫画面的右下角贴心地提示着下一次约见妹子的时间，让玩家不至于在迷宫中流连忘返。

予定



可以查看下次与妹子约见的时间，以及玩家接受的委托。“空蝉”的还原和寻找“玉蜀晶”这两个没有委托人的任务，只能在这里查看。

システムメニュー

予定：和上面的“予定”一样作用。

所持品：可以查看主角拥有的所有物品，包括道具、素材、武器、装饰。

セ－ブ：存档。

ロ－ド：读档。

设定：对游戏的各项设置进行修改。

ゲ－ム终了：返回主菜单。

流程攻略

本作属于“有钱就能买到爱情”的类型，与妹子的对话中是不存在对话选项的。只要不是穷得付不起见妹子的钱，就能安然无恙到达结局。惟一的分歧只存在于最终修炼：完成了某个妹子的最终试炼后进入�郭，会迎来和她的 Normal End；若是在完成了“玉蜀晶”事件的前提下完成最终试炼，则会迎来 Happy End；反之，直到主角与世长辞都

未能完成最终试炼的话，则会迎来与该妹子的 Bad End（玩家需要做的就是不务正业地闲逛，直到游戏结束）。

“玉蜀晶”事件的完成需要满足以下两个条件：在东屋通触发“若旦那”和“おやじ”对话的随机事件，之后在宿木通触发“年老いた商人”和“若旦那”对话的随机事件，对话结束后在“予定”中会追加“噂の素材「玉蜀晶」を探そう”的内容，这是第一步；第二步是在迷宫“幻影の圣域”（清花线为“神の在り处”）的东南角的矿点挖到玉蜀晶并带回地面。两个步骤都完成后，会自动发生主角带着玉蜀晶去找仁重的剧情，这就表示 Happy End 已经向玩家开启了大门。想将妹子的 3 个结局都一网打尽的玩家，记得先触发 Normal End 再完成该事件（小编的切肤之痛）。

主角和妹子的 10 日约定，建议玩家不要提早赴约。一方面是为了有足够的时间去筹钱，另一方面是为了让主角和保镖们有更多的时间打得火热，方便在游戏中盘回收保镖们的结局。注意，一旦进入最终试炼，就没有办法触发她们的结局。

清花线



清花线的最终试炼是击败第五个迷宫“神の在り处”当中的海神，所以这条线的内容感觉上会比较接近于正统剧情。和另外两条路线不同，第五个迷宫必定要等到进入最终试炼才会开放，这也导致许多神兵利器得等到比较后期才能锻造，不过玩家也多了去前面几个迷宫刷素材刷亲密度的时间。此外，一旦击败了海神就会直接进入结局，被海神挡住的部分是无法进入的，所以清花线绝不可能拿到踏破率 100% 的奖杯。

朝香线



朝香线的最终试炼是筹到 100 万文。100 万文看上去很多，可是玩家在进入最终试炼时其实也砸了差不多 70 万在妹子身上，所以也不是很难。游戏后期赌场可交换的筹码数目增多，高级武器售价也令人瞠目（例如极・英雄魂售价可达 20 万），再加上有充裕的时间，要达成最终试炼完全没有问题。达成的同时还能拿到“大金持ちに”这个奖杯。

夕雾线



夕雾线的最终试炼是打造一把“英雄魂”，加上夕雾与主角的关系，这条路线的内容其实最符合“锻造师”这个主题。英雄魂所需的“英雄の闪光”和“金刚石”两个比较稀有的素材，都可以在第五个迷宫中获得，基本上只要去个十趟就肯定能挖到。

保镖结局

按照上文的建议，没有提前赴约的话，大概在 8 月左右就可以开始回收各个保镖的结局。玩家最好从游戏开始就不要在街上和保镖搭话，每个保镖前往迷宫的次数也尽量不要相差太多，让她们的好感度处在一个接近的水平（可以通过特殊技的掌握程度来把

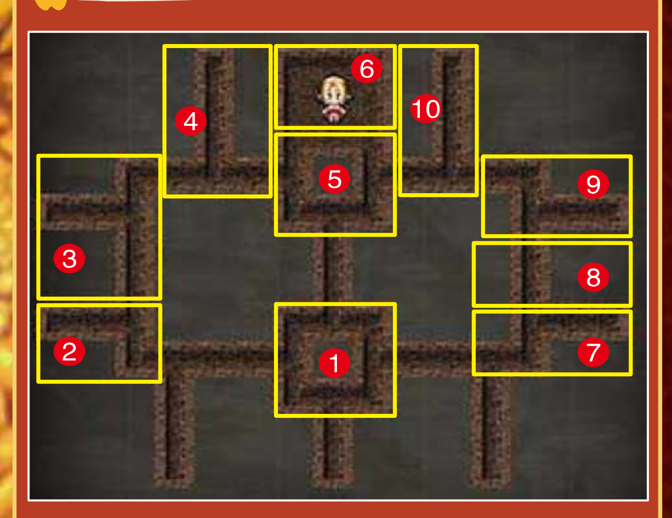
握，如果一个保镖已经习得第三个特殊技，另一个却连一招都没学会的话，请先好好“疼爱”后者）。

开始行动后，玩家要做的就是存档，然后在街上不断地和目标保镖搭讪，当然，偶尔还可以两个人单独去迷宫里转转。和妹子的约定什么的当然不要理会，过期 10 天后肯定会被弥太郎强行拉去，这样一来玩家就有 60 天左右的行动时间。如果某个目标保镖的亲密度还不够高，那么玩家还能顺便得到“孤独な结末”这个奖杯，之后读档重新挑战便是。

比较麻烦的是ませ的结局。不仅因为其加入时间最晚，而且在得到玉蜀晶之后就无法进入她的结局。这个需要注意。

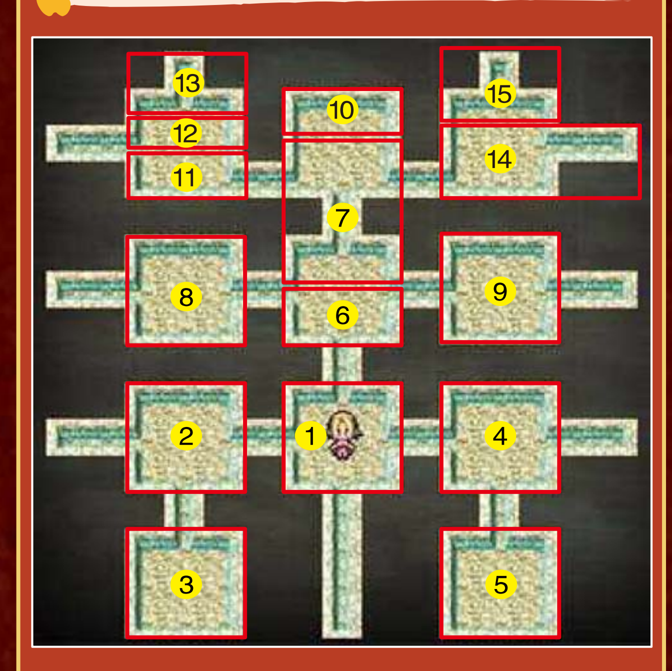
迷宫地图

禁忌の社



区域	素材	备注
1	锡矿石、铅矿石、铁矿石、亚铅石	–
2	锡矿石、铅矿石、铁矿石、亚铅石	–
3	× 进入战斗（土乃子）	–
4	铜矿石、柘榴石	只能挖 1 次
5	× 异常状态（毒、しびれ）	–
6	铁矿石、轻银石、铜矿石	击败 BOSS 后才能挖掘
7	锡矿石・红、铅矿石・红、铁矿石・红、亚铅石・红	–
8	锡矿石・苍、铅矿石・苍、铁矿石・苍、亚铅石・苍	–
9	锡矿石・碧、铅矿石・碧、铁矿石・碧、亚铅石・碧	–
10	轻银石、猫目石	只能挖 1 次

光流洞



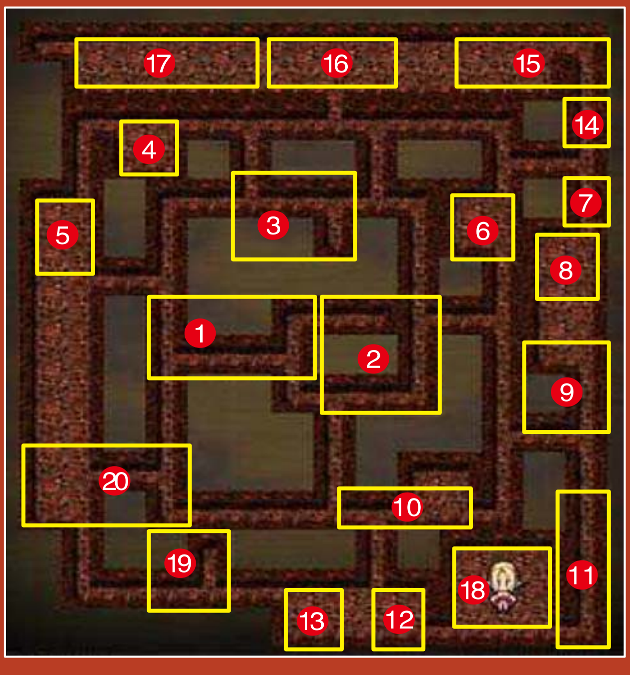
区域	素材	备注
1	锡矿石・苍、铅矿石・苍、铁矿石・苍、猫目石	–
2	× 异常状态（毒、しびれ）	–
3	亚铅石、轻银石、白金石、铜矿石	–
4	× 进入战斗（黄金具足）	–
5	× 异常状态（毒、しびれ）	–
6	× 进入战斗（黄金具足）	–
7	铜矿石・碧、铁矿石、轻银石・碧、猫目石、铁矿石	–
8	铜矿石・苍、铁矿石・苍、亚铅石・苍	–
9	亚铅石、轻银石、银矿石	–
10	银矿石、白金石、铜矿石、蓝玉	击败 BOSS 后才能挖掘
11	铅矿石・苍、锡矿石・苍、铜矿石・苍、轻银石・苍、亚铅石・苍	–
12	铜矿石・红、轻银石・红、琉璃	–
13	银矿石、琉璃	只能挖 1 次
14	铁矿石、铅矿石、锡矿石、柘榴石	–
15	白金石、蓝玉	只能挖 1 次

骸遗迹



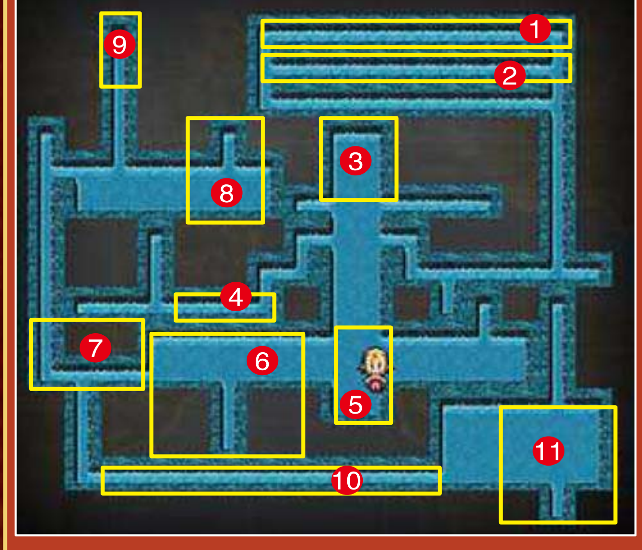
区域	素材	备注
1	白金石・闪、琉璃	–
2	亚铅石・碧、轻银石・碧、铜矿石・碧、白金石・碧	–
3	铁矿石・碧、锡矿石・碧、铅矿石・碧	–
4	铜矿石・红、白金石・红、轻银石・红、水晶	–
5	× 进入战斗（土乃子）	–
6	白金石・苍、轻银石・苍、铜矿石・苍、琉璃	–
7	× 异常状态（毒、しびれ）	–
8	× 进入战斗（土乃子）	–
9	亚铅石・碧、锡矿石・碧、铁矿石・碧、铅矿石・碧、蓝玉	–
10	轻银石・红、铜矿石・红、白金石・红、白金石・闪	–
11	银矿石、琉璃	只能挖 1 次
12	铜矿石・苍、白金石・苍、轻银石・苍	–
13	铁矿石、亚铅石、轻银石、蓝玉	–
14	× 异常状态（しびれ）	–
15	白金石・碧、铜矿石・碧、轻银石. 碧、水晶	–
16	铁矿石、亚铅石、轻银石、白金石・碧、铜矿石	–
17	铜矿石、银矿石、白金石、紫水晶	击败 BOSS 后才能挖掘

三天山



区域	素材	备注
1	轻银石・红、铁矿石・红、亚铅石・红、铜矿石・红、翠玉	–
2	亚铅石・红、铁矿石・红、铜矿石・红、轻银石・红、水晶	–
3	× 进入战斗（黄金具足）	–
4	白金石・闪、银矿石・闪	–
5	轻银石・红、铁矿石・红、亚铅石・红、铜矿石・红、青玉	–
6	白金石・碧、银矿石・碧、白金石・苍、银矿石・苍、	–
7	× 异常状态（しびれ）	–
8	白金石、银矿石、白银石、金矿石	–
9	× 异常状态（しびれ）	–
10	× 进入战斗（黄金具足）	–
11	× 异常状态（しびれ）	–
12	× 进入战斗（黄金具足）	–
13	白金石・碧、银矿石・碧	–
14	× 异常状态（毒）	–
15	锡矿石・红、铅矿石・红、水晶	–
16	铁矿石・红、亚铅石・红、轻银石・红、铜矿石・红	–
17	金矿石・红、白银石・红、白金石・红、翠玉	–
18	白银石、金矿石、银矿石、白银石・闪、青玉	击败 BOSS 后才能挖掘
19	锡矿石・红、铅矿石・红、白银石	–
20	白金石・苍、银矿石・苍、金矿石・红	–

神の在り处／幻影の圣域



区域	素材	备注
1	锡矿石、白银石・闪、铅矿石、翠玉	–
2	金矿石・闪、金矿石	可挖掘次数极少
3	× 进入战斗（土乃子）	–
4	金矿石・闪、白银石・闪、银矿石・闪、白金石・闪、金刚石	有 3 个矿点，其中 1 个可以挖到矿石，有时 3 个都是陷阱
4	× 异常状态（毒、しびれ）	–
5	金矿石・苍、白银石・苍、白银石・闪、青玉	–
6	锡矿石、铅矿石、英雄の闪光、	有 10 个矿点，其中 2 个可以挖到矿石，其他都是陷阱
6	白银石・闪、银矿石・闪、金矿石・闪、白金石・闪、金刚石	–
6	× 异常状态（毒、しびれ）	–

大江户锻造师

区域	素材	备注
7	× 进入战斗（土乃子）	–
8	× 进入战斗（土乃子）	–
9	白银石、金矿石、金矿石・闪、金刚石	击败 BOSS 后才能挖掘
10	× 进入战斗（土乃子）	–
11	银矿石・苍、银矿石・红、红玉	有 10 个矿点，其中 2 个可以挖到矿石，其他都是陷阱
11	金矿石・碧、白银石・碧、银矿石・碧、玉蜀晶	–
11	× 异常状态（毒、しびれ）	–

全委托一览



下面将列举游戏中的所有委托。玩家可以在素材富余的时候将委托要求的东西先做好，或者判断哪些不用的装备可以保留。名声一栏也可以用来判断完成委托的优先次序。需要注意的是，委托所需要的武器必须是未强化过的版本，否则是不可以交纳的（委托人真是死心眼，更好的货都不要）。

委托触发地点	委托人	委托要求	素材	报酬（文）	名声	备注
胡蝶通	嬢郭通いの男	京型涂栉	铁矿石 ×1、铅矿石 ×1	1000	+1	–
胡蝶通	嬢郭通いの男	扇	轻银石 ×1、铁矿石 ×2、铅矿石 ×1	2000	+2	–
胡蝶通	嬢郭通いの男	装饰根付	柘榴石 ×1、かしみあ ×1、铅矿石 ×1	3000	+2	–
胡蝶通	嬢郭通いの男	双鹤柄镜	铜矿石 ×2、绵 ×1、亚铅石 ×2	3500	+2	–
胡蝶通	嬢郭通いの男	蓝玉指轮	蓝玉 ×1、轻银石 ×1、铜矿石 ×2	15000	+4	完成该委托后，在胡蝶通会随机发生后续事件
宿木通	おませな女の子	麻の手络	麻 ×2	200	+1	–
宿木通	おませな女の子	椿丈长	楮纸 ×1	150	+1	–
宿木通	おませな女の子	平打簪	铁矿石 ×1、锡矿石 ×1	400	+1	–
宿木通	おませな女の子	京丸型涂栉	轻银石 ×1、铜矿石 ×1	2500	+2	–
宿木通	おませな女の子	装饰烟管	柘榴石 ×1、铁矿石 ×1	4000	+2	完成该委托后，在宿木通会随机发生后续事件
葵通	胜ち气な女	平打簪	铁矿石 ×1、锡矿石 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	チリカン	轻银石 ×2、锡矿石 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	つまみ簪	铜矿石 ×2、亚铅石 ×1、锡矿石 ×1	0	+1	完成该委托后，在葵通会随机发生后续事件，然后才能接到之后的委托
葵通	胜ち气な女	青铜柄镜	铅矿石 ×1、更纱纸 ×1、铁矿石 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	かしみあの手络	かしみあ ×2、绵 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	云龙丈长	云龙纸 ×4、楮纸 ×1	0	+1	完成该委托后，在葵通会随机发生后续事件，然后才能接到之后的委托
葵通	胜ち气な女	丸型姬栉	金矿石 ×2、锡矿石 ×1、亚铅石 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	翠玉指轮	翠玉 ×1、白金石 ×2、银矿石 ×1	0	+1	–
葵通	胜ち气な女	两天簪	白银石 ×1、金矿石 ×1、银矿石 ×1	0	+1	该委托有可能在主角还未能制作两天簪时出现。完成该委托后，在葵通会随机发生后续事件
东屋通	迹继ぎの男	无铭刀	铁矿石 ×1、锡矿石 ×1	400	+1	–
东屋通	迹继ぎの男	千鸟铁	铅矿石 ×2、铁矿石 ×2、亚铅石 ×1	2000	+2	–
东屋通	迹继ぎの男	自动小铳	轻银石 ×3、铁矿石 ×2、锡矿石 ×4	6500	+3	–
东屋通	迹继ぎの男	红炎锤	轻银石・红 ×2、亚铅石・红 ×3、亚铅石 ×2	16000	+4	–

委托触发地点	委托人	委托要求	素材	报酬（文）	名声	备注
东屋通	迹继ぎの男	铜细工箱	铜矿石 ×3、白金石 ×3、亚铅石 ×2	30000	+5	–
东屋通	迹继ぎの男	斩马丸	金矿石 ×3、银矿石 ×1、铜矿石 ×1	90000	+5	完成该委托后，在东屋通会随机发生后续事件
东屋通	石好きの少年	铁矿石・红	–	150	+1	–
东屋通	石好きの少年	亚铅石・苍	–	200	+1	–
东屋通	石好きの少年	轻银石・碧	–	250	+1	–
东屋通	石好きの少年	铜矿石・红	–	300	+1	–
东屋通	石好きの少年	白金石・苍	–	400	+1	–
东屋通	石好きの少年	银矿石・碧	–	450	+1	完成该委托后，在东屋通会随机发生后续事件
宿木通	金持ちの男	からくり千两箱	铁矿石 ×6、楮纸 ×4、银矿石・闪 ×1	2500	+2	完成该委托后，在宿木通会随机发生后续事件
葵通	ぷろぽうずしたい男	琉璃指轮	琉璃 ×1、轻银石 ×2、铜矿石 ×2	10000	+5	–
葵通	ぷろぽうずしたい男	江户银簪	银矿石 ×1、白金石 ×1、铜矿石 ×1	5000	+3	完成该委托后，在葵通会随机发生后续事件
东屋通	诈欺にあつた男	烈火	铁矿石・红 ×1、锡矿石・红 ×2、亚铅石・红 ×1	3000	+2	完成该委托后，在东屋通会随机发生后续事件，然后才会发生之后的委托
东屋通	诈欺にあつた男	流水丸	铜矿石・苍 ×2、轻银石・苍 ×2、亚铅石・苍 ×2	6000	+3	完成该委托后，在东屋通会随机发生后续事件
宿木通	谜の侍	一文字	铁矿石 ×5、轻银石 ×2、铜矿石 ×2	15000	+4	–
宿木通	谜の侍	切空丸	白金石 ×1、铜矿石 ×4、铁矿石 ×5	30000	+5	–
宿木通	谜の侍	村义	金矿石 ×3、银矿石 ×3、白金石 ×2	60000	+5	完成该委托后，在宿木通会随机发生后续事件
东屋通	农家の男	锹	锡矿石 ×2、铅矿石 ×2	500	+1	–
葵通	农家の男	镰	铁矿石 ×3、亚铅石 ×2	1500	+1	–
宿木通	火消しの头	刺又	铁矿石 ×2、锡矿石 ×1、铅矿石 ×1	700	+1	–
宿木通	鱼料理屋の男	刺身包丁	铁矿石 ×5	1500	+1	–
东屋通	锭前屋	锭前道具	铁矿石 ×3、铅矿石 ×2、古い锭前道具 ×1	1000	+1	–
葵通	料理屋の女	包丁	铁矿石 ×4、轻银石 ×1	1500	+1	–
东屋通	新米大工	凿	铁矿石 ×2、亚铅石 ×1、铜矿石 ×1	1500	+1	–
葵通	小田慎之介	村忠	铁矿石 ×2、亚铅石 ×1	2000	+2	–
葵通	鮨职人	鮨包丁	铁矿石 ×5、白金石 ×1	2000	+2	–
宿木通	银细工职人の女	紫水晶	–	10000	+4	–

※ 特殊的委托：宿木通处来自“金持ちの男”的委托是个特例，第一次触发依赖对话时不会出现委托。需要在同一地点第二次触发并支付 1000 文，之后才会在“予定”中出现。

奖杯列表

游戏没有周目继承的概念，要追 3 个妹子就只能从零开始老老实实玩上 3 次。进入最终试炼时存档，然后按照 Normal End → Happy End → Bad End 的顺序回收结局，就可以不用费事地玩第四次。保镖相关结局奖杯则按照前文所述，一口气进行回收。当然，玩家也可以把 6 个保镖的结局分到 3 次游戏中完成。

白金路上比较麻烦的地方在于累积型奖杯，其所要求的次数必须在 1 次游戏中达成。“最强の锻冶师”、“最强の博徒”、“最强の采掘师”这几个奖杯必须刻意去刷，好在要达成每条线的 Bad End 时都有十分充足的时间需要打发，建议玩家将这 3 个奖杯分到 3 次游戏中分别完成。

“采掘场の支配者”需要玩家走遍迷宫的每一个角落，当所有迷宫的踏破率都达成

100% 时，就会跳出奖杯，可以和“最强の采掘师”一同完成。切勿忘记，这个奖杯在攻略清花线时无法取得。

“媛孃たちとの思い出”需要玩家在所有的前戏模式中都成功进入后戏模式，同时还要达成 3 个妹子 +6 个保镖合计 15 个结局。后戏时如果心槽没有蓄满，在“鉴赏”模式下会显示“差分未取得”。此时只要点开图片，然后按□键重新经历一遍事件，再努力把心槽蓄满即可。

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	大江户マスタ－	获得其他所有的奖杯
铜杯	初めての孃郭	初次前往孃郭
铜杯	约束破り	第一次没有按照约定时间前往孃郭
铜杯	二度目の约束破り	第二次没有按照约定时间前往孃郭
铜杯	初めての锻冶	第一次进行制作或强化
铜杯	驱け出しの锻冶师	制作和强化合计达到 50 次
铜杯	手驯れの锻冶师	制作和强化合计达到 100 次
铜杯	锻冶师の鉴	制作和强化合计达到 200 次
铜杯	高みの锻冶师	制作和强化合计达到 300 次
银杯	最强の锻冶师	制作和强化合计达到 500 次
银杯	神の手	锻造师等级达到第 8 级“神の手”
铜杯	初めての赌场	初次前往赌场
铜杯	手驯れの博徒	前往赌场的次数达到 15 次
银杯	最强の博徒	前往赌场的次数达到 30 次
铜杯	初めての依赖	第一次接受居民委托
铜杯	初めての素材探索	第一次前往迷宫挖掘素材
铜杯	手驯れの采掘师	前往迷宫的次数达到 20 次
银杯	最强の采掘师	前往迷宫的次数达到 100 次
银杯	采掘场の支配者	所有迷宫的踏破率达到 100%
铜杯	初めての街	第一次前往街道

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	街の探索者	前往街道的次数达到 20 次
银杯	街を知り尽くした男	前往街道的次数达到 100 次
银杯	清花との幸せな结末	达成清花的 Happy End
银杯	清花との结末	达成清花的 Normal End
铜杯	清花の不幸	达成清花的 Bad End
银杯	朝香との幸せな结末	达成朝香的 Happy End
银杯	朝香との结末	达成朝香的 Normal End
铜杯	朝香の不幸	达成朝香的 Bad End
银杯	夕雾との幸せな结末	达成夕雾的 Happy End
银杯	夕雾との结末	达成夕雾的 Normal End
铜杯	夕雾の不幸	达成夕雾的 Bad End
银杯	兰丸との结末	达成兰丸的结局
银杯	郁奈との结末	达成郁奈的结局
银杯	仁重との结末	达成仁重的结局
银杯	桐との结末	达成桐的结局
银杯	梨纱との结末	达成梨纱的结局
银杯	ませとの结末	达成ませ的结局
铜杯	孤独な结末	达成孤独终老的结局
银杯	大金持ちに	持有的金钱达到 100 万文
金杯	媛孃たちとの思い出	集齐所有 CG

玩后感

游戏带给小编最大的感受就是心塞。虽然杀必死图片的尺度很大，但是前戏和后戏这两个模式的操作和大多数绅士游戏类似，没有什么亮点。在工房进行强化时，小游戏中出现的光点很小，经常会被手指挡住然后造成点击失误，感觉是要让手指纤细的妹子来玩绅士游戏的节奏。游戏的重复性过高，累积型奖杯的设定使得玩家在一趟游戏中不得不为同一件事疲于奔命。要素太少，在游戏的后半段只能不断在空荡荡的街道上闲逛来刷时间。







本游戏为8bit的2D横版过关游戏，虽然在前段时间作为《蓝色雷霆闪电枪》的早期购入特典而放出下载，但游戏实际发售时间为11月26日，在发售日当天官方放出了2.0版本的更新和第一弹DLC的下载，DLC内容为4个新关卡，需要花费300日元才能下载，下面先介绍一下2.0版本相对于先前的改动。

3DS	ACT	动作
神威闪电枪		
マイティガンヴォルト		
Inti Creates	日版	2014年11月26日
1人	300日元	无对应周边

2.0版本变动

关卡选择画面

追加了在该画面按B键会返回游戏标题画面的设定。固定了关卡选择的箭标位置，让玩家在选择关卡时感到更舒适。

角色演出

追加了每个角色在关卡开始时登场和关卡结束时退场的动作。

关卡难度调整

调整部分敌人的攻击时机和速度，增加关卡内的隐藏道具。

角色能力调整

GunVolt：减少了蓄力攻击的蓄力时间。

Ekoro：通常射击的最大发射数从3发变为4发，被俘虏的敌人的耐久值增加，部分之前不能被俘虏的敌人现在可以被俘虏。

菜单介绍

标题菜单

名称	作用
GAME START	进入存档选择界面
ついかコンテンツの こうにゅう	购买 DLC

Ver.2.0.0
MIGHTY GUNVOLT
GAME START
ついかコンテンツの こうにゅう
©INTI CREATES CO.,LTD.2014 ALL RIGHTS RESERVED.

存档选择菜单

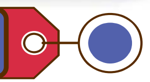
名称	作用
このファイルではじめる	开始游戏
ブレイりれきを みる	查看选择存档的关卡记录
デ－タを けす	删除该存档



基本操作

按键	作用
十字键	移动、爬梯子
滑杆	移动、爬梯子
Y	普通攻击
长按 Y	蓄力攻击
B	跳跃
Start	暂停
Select	暂停
长按 L 再按 R	更改上屏画面比例
L+R+Start	回到标题画面

角色介绍



GunVolt

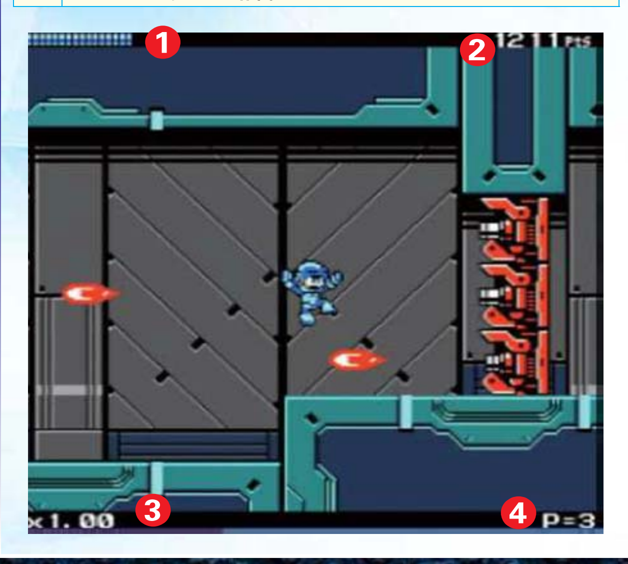
出自作品：《蓝色雷霆闪电枪》

特殊能力：二段跳



游戏画面

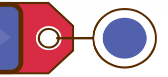
❶	HP 槽。
❷	分数。击破敌人或拿取道具都会使分数增加。
❸	得分倍率。击破敌人或拿取道具都会使倍率增加，一段时间内没有使其增加时会自动回复到 1.00，过长时间没有提高倍率的话倍率会直接跌落到 0，此时无论再做任何行为倍率都不会增加。
❹	复活次数。可以在关卡内拿取外形为“G”的道具另其增加，BOSS 战时此处会变更为 BOSS 的 HP 槽。



角色操作图



介绍：比较容易上手的角色。二段跳的存在让角色的行动变得非常灵活。长按 Y 键的蓄力攻击威力大、可以持续且能调整角度，不过只能一直固定在原地。在空中可进行蓄力，一旦落地会立即发动，运用得当的话，在攻略部分关卡时能起到隔山打牛的作用。BOSS 战时也能在短时间内给予 BOSS 大伤害。



Ekoro

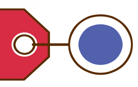
出自作品：《少女☆射击》
特殊能力：浮空、俘虏



角色操作图



介绍：可以说是综合能力最强的角色。在空中按B键可以在空中悬浮一段时间，该时间内可以进行水平移动，使得该角色的跳跃距离非常容易掌握，而且面对需要跳起来才能攻击到的敌人可以做到短时间内攻击频率最高。蓄力攻击会发射一颗心形子弹，被打中的敌人在被击败后会被俘虏成为我方的支援单位，此时该敌人的所有攻击都会变成子弹，伤害很高，而且会根据其他敌人的位置调整弹道角度，再次使用蓄力攻击会让支援单位冲上前发动自爆攻击。



Beck

出自作品：《神威9号》
特殊能力：冲刺



角色操作图

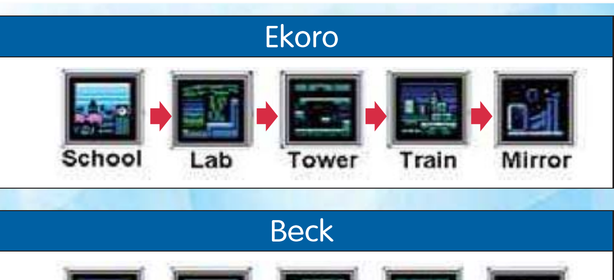


介绍：该角色在关卡当中可以表现得非常活跃，但BOSS战因为没有强力的攻击方式而显得比较鸡肋。他可以用冲刺通过其他角色无法通过的狭窄地段，蓄力攻击为有攻击判定的前冲，可以在空中使用达到空中冲刺的效果，但不能挡掉敌人的子弹而且威力也只相当于两发子弹，在BOSS战中几乎起不到任何作用，只能用通常子弹慢慢消耗BOSS的血量。

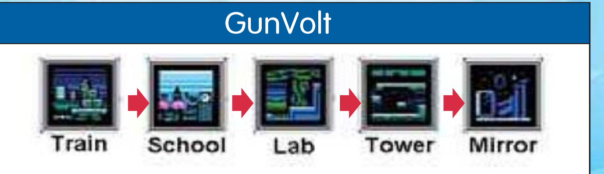
关卡攻略

三名角色的前四个主线关卡虽然都一样，但顺序各不相同，下面给出三名角色的主线关卡列表。

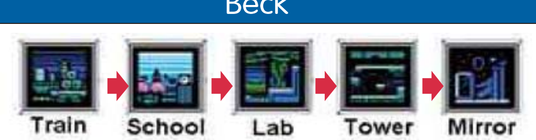
Ekoro



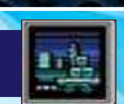
GunVolt



Beck



Train



以《蓝色雷霆闪电枪》序章关卡为背景的关卡，在关卡中会见到各种机械敌人。



▲这里从右边的支路下去可以拿到两个得分道具，左边则是补血道具。



▲这里用 Beck 的冲刺可以忽略上面的敌人。



▲这个大型机器人需要 6 发通常子弹才能消灭。

BOSS：デイトナ

招式 1：炸裂弹射击。以固定轨迹向三个方向射出炸裂弹，炸裂弹碰到火柱后会有爆炸效果。只有第一发炸裂弹是水平方向移动，躲过后可以立即展开反击，不过要切记不要离 BOSS 太近，否则第二发炸裂弹的判定很有可能伤到玩家。

招式 2：滑铲突击。离玩家较近的时候才会使用的招式，从其头上跳过即可。

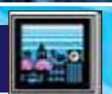
招式 3：三角踢＋空中射击。BOSS 血量低下时才会使用的招式。使用前会有个后跳的准备动作，然后横向撞进一侧的火柱内，之后会向斜上的方向钻到另一边的火柱中，反复两次后会到达场地最上方，然后在空中水平移动一段时间，同时会向三个方向丢出四发炸裂弹。第一次冲刺跳过即可，但要注意 BOSS 冲进火柱内时会溅出少许有攻击判定的火焰，空中炸裂弹只要看清楚炸裂弹落点就能及时回避了。





开始BOSS战后，场地两侧会出现火柱，碰到就会造成伤害，走位的时候需要注意。BOSS的招式1和招式2只需要远离看准回避即可躲过，但BOSS有时会向前跳一小段距离再发动攻击，所以要尽量远离BOSS。招式3虽然看起来很乱，但熟悉后也是可以轻松回避并展开反击的。

School



以学校为背景的关卡，无论是场景还是BGM都会给人一种很轻松欢快的气氛。在这里会看到敌人躲在各种各样的地方展开攻击，甚至扩音器也会成为玩家的敌人。



▲关卡中会有很多使用炸弹攻击的敌人，炸弹落地后还会弹几下再爆炸，要看好炸弹的轨迹回避。



▲开始时第一段围墙的末端破坏后能看到隐藏的得分道具。



▲将这里的砖块击破后可以看到隐藏的得分道具。



▲扩音器发出的字母是可以打破的。





▲要注意垃圾桶里和窗后面也会有敌人。

BOSS：触手怪

招式1：触手光球。会在场地中固定4个位置伸出2根触手并向玩家发射光球，可以攻击触手将其打回墙内，将全部触手都打回墙内后BOSS会露出弱点给玩家攻击。

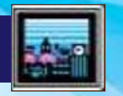
招式2：骚扰人质。在自己身边召唤两只小怪沿着场地两边爬到正上方的笼子处骚扰人质，此时人质会发出“HELP!”这一段有攻击判定的字母，然后小怪会原路返回到原地下潜。可以提前消灭小怪防止人质发出字母。



攻略要点

BOSS本体是没有攻击判定的，攻略麻烦的地方在于只有BOSS使出招式1时才有机会对其造成伤害，而触手伸出来后会摇晃，在墙上的触手比较难攻击到，要掌握好触手摇晃的节奏才能顺利地将其打回墙内。招式2只需到墙边跳起躲过字母后再跳过原路返回的小怪即可。

Lab



以《蓝色雷霆闪电枪》的“药理研究所”为背景的关卡，关卡的背景中布满了植物，关卡中还会有以植物作为高台的地点。



▲开始后不远处的高台上，被树叶遮住的地方有个补血道具，只有用 GunVolt 的二段跳才能拿到。



▲进入设施前的砖块击破后能发现隐藏的得分道具。



▲关卡中会出现巨型的花，会释放一些能在地面滚动的孢子。



▲这里高台上的砖块破坏后有个得分道具，只有用 GunVolt 的二段跳才能拿到。



▲将这个场景右侧的砖块击破后可以看到加命道具，落下时靠左能吃到大量得分道具，并落到下个场景的高台上，击破左侧的砖块后会看到得分道具。





▲这里高台上被树叶遮住的地方有个隐藏的得分道具，只有用 GunVolt 的二段跳才能拿到，继续往右走的高台右侧砖块可以击破，有隐藏的得分道具。

BOSS：ストラトス

招式 1：飞虫攻击。跳到空中往场地两侧固定位置各丢出一颗蛋，然后本体消失，每个蛋各会孵化出两只苍蝇撞向玩家。可提前把蛋击破。

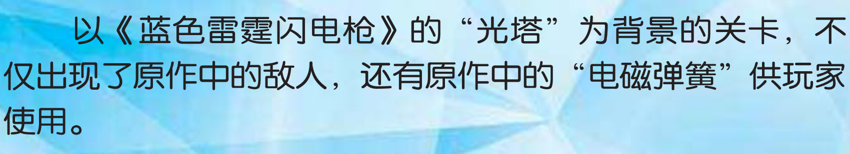
招式 2：突进吞噬。本体消失，然后会从角色后方的屏幕外冲进场地并横向突进直到出屏幕外。跳起即可回避。

招式 3：发射炮弹 + 双重突进吞噬。BOSS 的 HP 低下时才会使用的招式。本体消失后出现在场地正上方，并对玩家发出数枚炮弹，然后会召唤分身同时在场地的最下层和中层使用突进吞噬。



攻略要点 BOSS 每个招式的准备动作都有给玩家足够的反应时间，只要掌握好 BOSS 收招后的出现位置，就能够轻松地将其击败，使用 GunVolt 的蓄力攻击可以瞬间给 BOSS 造成大伤害。使用突进吞噬时，玩家可以在其消失的时候让角色转向，让 BOSS 从距离玩家远的一侧出现，这样就有足够时间进行回避了，操作熟练后还可以在回避后追加攻击。招式 3 的炮弹只需玩家一直走动即可回避。

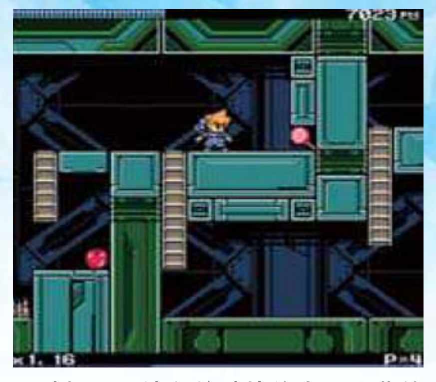
Tower



以《蓝色雷霆闪电枪》的“光塔”为背景的关卡，不仅出现了原作中的敌人，还有原作中的“电磁弹簧”供玩家使用。



▲运用开始后不远处的第一个电磁弹簧上到高台后，击破这里的砖块能发现隐藏的补血道具。



▲破坏这里墙角的砖块能发现隐藏的得分道具，但只有 Beck 能拿到。



▲破坏这里的砖块能发现隐藏的补血道具，依旧是 Beck 才能拿到。



▲破坏这里高台右下的砖块后有个隐藏的得分道具。



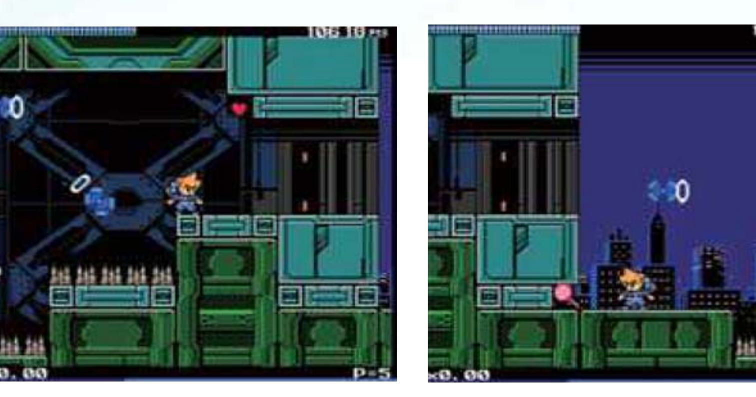
▲这里上来后右侧的砖块可以破坏，有个隐藏的得分道具。





▲这里场景右下的砖块可以破坏，有个隐藏的补血道具。

▲进入这里的场景后，第一个台阶末端的砖块内有隐藏的补血道具。



▲到达这里后，右上方的砖块内有隐藏的补血道具，右下方的砖块内有得分道具。

BOSS：イオタ

招式 1： 光之御柱。BOSS 会移动到场地的各个角落内移动，每次停下后会放置一枚浮游炮，一共 5 次后会让所有浮游炮对准玩家当前所在位置，然后逐个射击。浮游炮本身没有攻击判定。

招式 2： 灾祸之裂枪。将浮游炮分布在场地左右侧后，浮游炮会变成钻头左右夹击，可以用子弹让钻头偏离轨道。



招式 3：影绝闪光牙。BOSS 的 HP 低下时才会使用的招式。先移动到场地一侧并将 3 枚浮游炮展开在身后，自身先向前突进，然后所有浮游炮会变成钻头一起往相同方向突进，可以用子弹让钻头偏离轨道。

攻略要点 BOSS 每个招式的出招时都是玩家进攻的好机会，掌握好其收招后所在的位置后可以轻松打出大伤害。招式 1 的回避方法其实很简单，先找一个浮游炮密集的位置让它们对准，然后跑到宽松的位置，这样只需要回避少数浮游炮的攻击。招式 2 比较难应对，需要贴近 BOSS，在浮游炮变成钻头的瞬间优先将距离自己最近的钻头打偏，接着要回头打偏身后的钻头，然后立即调整自己的站位避开被打偏的钻头。而招式 3 就非常简单，远离后打偏飞向自身的钻头即可。

Mirror



本关为主线关卡的最后一关，开始时会直接进入剧情，剧情过后会直接开始 BOSS 战。

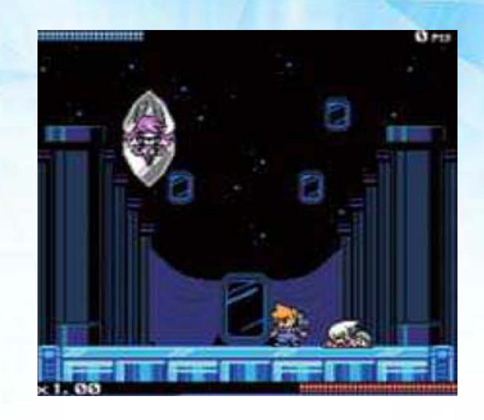
BOSS：パンテ－ラ

招式 1：光锥。本体消失，让一排镜子经过场地上方，镜子中会不时掉落光锥。

招式 2：镜面射击。场地中央出现椭圆形的镜子，BOSS 跳到里面后会在场地中以“∞”的轨迹游走，并时不时地对玩家射出光球。

招式 3：镜面散射。本体消失，在场地两侧各出现两面镜子，镜子会逐个放出 3 个光球，对玩家所在位置飞去。

招式 4：镜面乱舞。先前冲，然后飞到空中，同时场地两侧各出现两面镜子，过一段时间后 BOSS 会落到其中一面镜子中，然后会不断地从镜子中跳出攻击玩家。



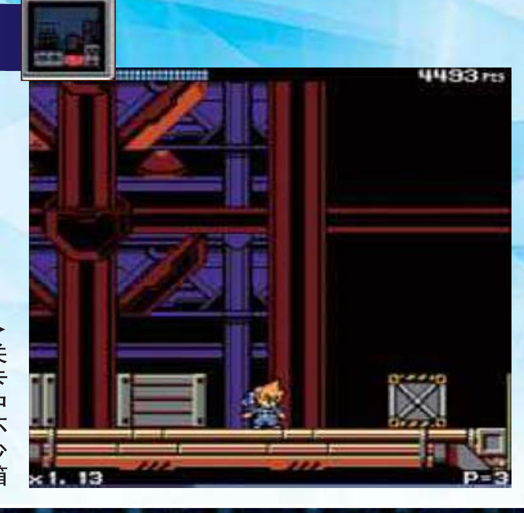
攻略要点 BOSS 平时很喜欢在场地中间设置一面四方形的镜子然后跳过，由于这个动作和招式 2 很像，第一次打很容易被忽悠到，但习惯后可以无视，反而能直接判断出 BOSS 的弱点对其进行追击。招式 1 的光锥落下速度较慢，可以轻松躲开，招式 2 的可以走到版边根据光球发射的节奏跳起来回避。招式 3 和招式 4 的镜子可以及时进行破坏，招式 3 破坏任意两面镜子后就很容易回避剩下的光球了，使用招式 4 时若 BOSS 飞出来后没有进入其他镜子，那么这招就会强制中断，BOSS 会回到场地中，此时是进攻的好机会。

下载关卡

下载 DLC 后，在关卡选择界面会多出 WARP 的选择，点击后会看到下载关卡。下载关卡可以无视主线进度任意挑战。

Factory

以工厂为背景的关卡，要注意关卡中会有很多岩浆和喷气地形。



▶关卡中不少箱子都可以直接破坏，里面可能藏有得分道具。



▲这个高台管道上的砖块内有隐藏的得分道具。



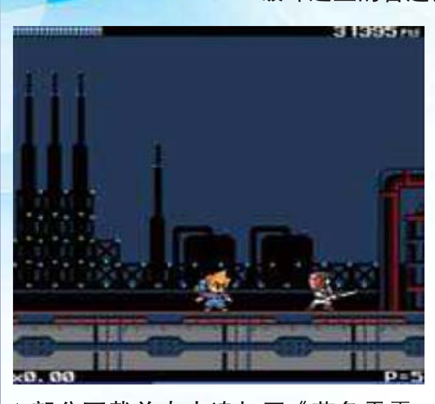




▲破坏这里的管道会看到得分道具。



▲破坏这里的管道会看到补血道具。



▲部分下载关卡中追加了《蓝色雷霆闪电枪》中的忍者型敌人，血量较多，走位也很飘忽，不想浪费时间的话直接走过去即可。



▲要注意关卡后期会出现一些一闪而过在空中丢炸弹的敌人。





▲这里的墙壁都可以破坏，不过里面的道具只有 Beck 才能拿到。



▲破坏这里的地板会看到加命道具。

BOSS パイロジェン

招式 1：火焰冲刺。从场地一侧直线冲到另一侧，冲过的轨迹上会短时间内出现火焰。

招式 2：火焰拳。在火焰冲刺中派生出来的招式，冲过半场后突然小幅度跳起，向前方的地面打出拳头，拳头打到地面后会往周围 5 个方向散发出火球。



招式 3：火球护体。HP 低下时才会使用的招式。火焰冲刺时只冲刺一小段，然后原地产生 5 个火球围绕自己，火球会慢慢向外扩散，最后消失。

攻略要点 BOSS 在场地内冲来冲去让人感觉比较烦，但其实只要将角色保持在中场即可，招式 1 和招式 2 都可以直接跳跃回避，而招式 2 由于是过半场后会立即发动，所以要尽量在 BOSS 冲过半场前越过他，回避后就可以立即展开反击。由于招式 3 会在冲刺后立即发动，所以角色最好不要冲太前，以免自己撞上 BOSS。



Bio Lab



以《蓝色雷霆闪电枪》的“地下设施”为背景的关卡，和原作一样具有激光屏障的设定。



▲这里需要在落下的同时向蓝色开关射出子弹才能无伤拿到得分道具，用Ekoro的浮空特性能轻松达成。





▲关卡中会有不少僵尸敌人，当它们悬挂时只会射出子弹威胁不大，一旦攻击到悬挂它的绳子就会落地。在地上时它们会高高跳起扑向玩家，由于平时是趴着的关系，子弹完全没办法攻击到，建议在其起跳时直接走过。

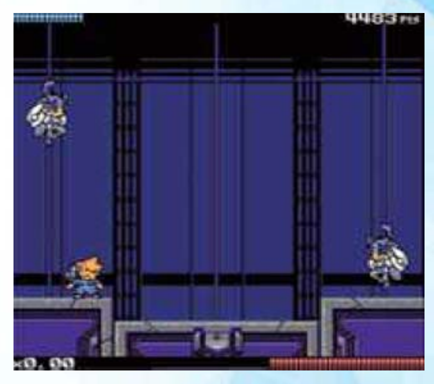


▲这里的机关用GunVolt可以用蓄力攻击隔着墙启动，其他角色就要考虑启动机关后如何通过蓝色激光屏障了。





▲破坏此处场景右侧的砖块会看到得分道具。



BOSS エリ-ゼ

招式1：苦无化蛇。向场地两侧、玩家依次丢出两只、一只苦无，苦无落地后会变成蛇在场地内游走。可在苦无落地前将其击破。

招式2：连携攻击。两人会一起移到中间的杆上，在上方的BOSS会向场地两侧和中间丢出3只苦无，然后两人瞬间左右互换位置。

招式3：石化光线。两人维持一上一下的位置，相互射出一道光线，射击完毕后会立即左右换位。光线非常粗，需要跳起才能回避，Beck则可以用冲刺直接避开下面的光线。

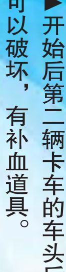
招式4：苦无连携。HP低下时才会使用的招式。两人都到达杆的最上方，持续对玩家丢出苦无。

攻略要点

BOSS平时都会不断地使用招式1，虽然攻击两边的BOSS都能给予伤害，但在攻击的时候还要注意回避苦无和地上的蛇，建议优先以清理蛇为主，在BOSS使用招式2的时候再找机会攻击。招式3则需要先到场地两侧后跳起才能刚好躲开下面的光线，但要注意不要碰到BOSS。招式4的应对方式和招式1一样，以优先清理地面的蛇为主。

Highway

以高速公路为背景的关卡，玩家要在多个交通工具上进行移动，掉到地面会受到伤害。



▶开始后第二辆卡车的车头后面可以破坏，有补血道具。





▲在一些地方要注意场景上方会掠过一些不会攻击的路牌型敌人。



▲破坏这里箱子的一角后能看到得分道具。





▲破坏此处场景右下角的砖块会看到补血道具，越过后破坏右上角的砖块能看到得分道具。

BOSS：ブランディッシュ

招式 1：剑刃风暴－地面。全身旋转横向逼近玩家，跳过即可。

招式 2：剑刃风暴－空中。向玩家所在位置跳去，同时全身旋转，不会改变跳跃轨迹，范围较大。在其跳到高处时从其下方经过即可。

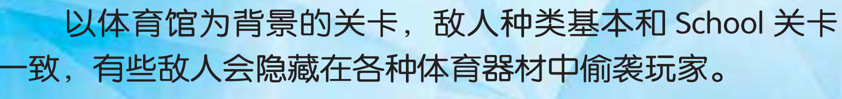
招式 3：滑铲。对玩家使出横向的滑铲，跳过即可。

招式 4：飞踢。跳到空中后对着玩家所在位置使出飞踢，有时候会预判玩家的移动方向将落地点提前。

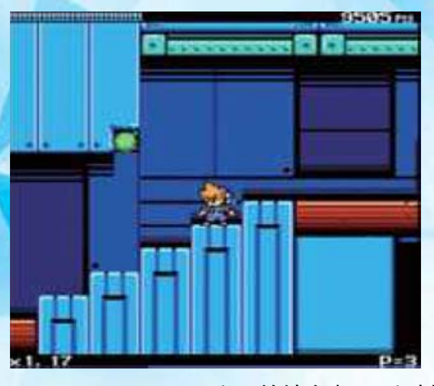


攻略要点 这个 BOSS 的移动只通过使用招式实现，而且动作衔接非常连贯，再加上攻击范围都比较大，所以很考验玩家的反应能力，建议中距离作战，判断其使出的招式后立即用相应的方式进行回避并反击。招式 4 的准备动作略长，即时判断其攻击方向后立马往反方向移动即可，若保持相同方向移动会很容易被击中。

Gym



以体育馆为背景的关卡，敌人种类基本和 School 关卡一致，有些敌人会隐藏在各种体育器材中偷袭玩家。





▲这里的墙角都可以破坏，有隐藏的得分道具。



▲游泳池的 3 号跳台破坏后能看到补血道具。

BOSS：しあわせくん

招式 1：弹跳。不断地弹跳撞向玩家，看准落点后跑开即可回避，有时候会跳得很高。

招式 2：分身攻击。招式 1 弹跳几次后会以高跳结束，然后必定会接这招。高跳落地后 BOSS 会解体，然后从空中掉落大量 BOSS 的分身，使用完毕后会转为招式 1。攻击分身可给予 BOSS 伤害。

招式 3：分身撞击。HP 低下时才会在招式 2 中派生此招。在空中出现的部分分身会撞向玩家。

攻略要点 BOSS 的攻击模式固定，一旦掌握后可以轻易达到无伤击破。招式 1 只需在 BOSS 跳起时从其下方穿过即可，招式 2 由于分身出现的位置很高，有足够的时间给玩家找回避的空间，招式 3 只要玩家一边回避一边移动即可，派生招式 3 时会有特殊的音效，可以由此判断 BOSS 是否有使用派生技。由于攻击 BOSS 单个分身并不会让其他分身也进入无敌状态，所以用多发子弹攻击多个分身会让通关效率增加很多。



作为 2D 横版过关游戏，在关卡设计方面非常不错，但系统方面比较单调，计分系统除了用来攀比外毫无意义，不过从作为小游戏的角度来看素质还是很高的。



Guide 攻略透解 Through

文 胧月　美编 咕噜

相比之前的《PSO2》，本作更为强调单机要素，本次攻略带来的是基础系统解说、全职业介绍、全角色约束任务、主线流程介绍、BOSS级怪物攻略以及奖杯攻略部分。本作是一个重视“刷”多过战斗技巧本身的游戏，需要查阅的资料比较多，这次也选择其中极为重要的总结给广大玩家。

PSV	RPG	角色扮演
梦幻之星 新星		
ファンタシ－スタ－ノヴァ		
SEGA	日版	2014年11月27日
1～4人	6458日元	对应PSV TV

系统指南

角色创建

系统详解

正式开始游戏前需先创建主人公角色，外貌由于可以在流程中在美容设施（エステ）任意修改，这里不多废话，本次的角色外形还是制作得比较美观的。初期美容设施能够调整的项目有限，后期便可调整所有项目。



种族特征

ヒュ－マン：有着出色的平均数据，既能近身肉搏也对魔法有一定的适应力，稳定性高，泛用面广，很适合单刷的玩家，但同时也没有特别出彩的地方。适合所有职业

ニュ－マン：擅长使用魔法，能在远处安全输出，但身子骨较脆，很容易被高威力的攻击秒杀，尤其是跟大型 BOSS 近身作战时需千万小心。适合职业为法师（フォ－ス）。

キャスト：是擅长近战和射击的种族，但不擅长使用魔法，适合职业为猎人（ハンタ－）和枪手（レンジャ－）。

职业特性与技能

本作中一共存在猎人（ハンタ－）、枪手（レンジャ－）、法师（フォ－ス）和破坏者（バスタ－）四种职业，不同职业可以使用的武器类型以及成长方法都会有区别，另外职业在升级时可以习得特定的技能，这些技能可以安装在被动技能版上。需要注意的时，不同职业之间的等级是无法继承的，转职后会维持该职业的当前等级，以下是所有职业特性以及可习得的技能一览。

猎人（ハンタ－）：近距离作战职业，HP 高、防御力高，单兵作战能力优秀，并可以习得大量的近战系技能。可使用的武器有ソ－ド、パルチザン、ダブルセイバ－、ナックル、ヘイロウ。

技能名称	习得等级	技能效果
ジャストガ－ド	8	受到攻击的瞬间进行防御可以让伤害无效化
ステップアタック	12	侧闪的行动中可以进行攻击
打击力アップⅠ	16	打击力上升 25
HP アップⅠ	20	HP 的最大上限上升 100
打击防御アップⅠ	24	打击防御力上升 25
打击力アップⅡ	28	打击力上升 50
ガ－ドスタンス	32	打击防御力上升，且受到的伤害减少，可重复装备 2 个增加效果
ウォ－クライ	36	吸引敌人的注意，可重复装备 2 个增加效果
打击防御アップⅡ	40	打击防御力上升 50
HP アップⅡ	44	HP 的最大上限上升 200
フュ－リ－スタンス	48	对敌人的攻击力和射击力上升，但自身的防御力下降，可重复装备 2 个增加效果
打击力アップⅢ	52	打击力上升 100
打击防御アップⅢ	56	打击防御力上升 100
HP アップⅢ	60	HP 的最大上限上升 300
ブレイブスタンス	64	从正面攻击给予的伤害上升，从背面攻击给予的伤害减少，可重复装备 2 个增加效果
ワイズスタンス	68	从背面攻击给予的伤害上升，从正面攻击给予的伤害减少，可重复装备 2 个增加效果
ステップ	72	可进行高速短距离移动，不可和ミラ－ジュエスケ－プ以及ダイブロ－ル同时装备

技能名称	习得等级	技能效果
アイアンウィル	76	受到致命攻击时会以 HP1 的状态存活
ガ－ド	80	从正面可以使用武器进行防御（装备猎人可使用以外的武器装备时有效）
武器装备ソ－ド	84	可以装备ソ－ド系武器
武器装备パルチザン	88	可以装备パルチザン系武器
武器装备ダブルセイバ－	92	可以装备ダブルセイバ－系武器
武器装备ナックル	96	可以装备ナックル系武器
スウエ－	100	装备ナックル时可以进行特殊的回避动作

枪手（レンジャ－）：以射击武器为主要攻击方式，擅长中距离作战，能够习得大量的射击系相关技能，可使用的武器有アサルトライフル、ツインマシンガン、ヘイロウ。

技能名称	习得等级	技能效果
スタンディングスナイプ	8	以原地进行射击时伤害上升
ゼロレンジアドバンス	12	进行近距离射击时射击的连击数和伤害上升
射击力アップⅠ	16	射击力上升 25
射击防御アップⅠ	20	射击防御力上升 25
技量アップⅠ	24	技量上升 10
ピンヘッドスナイプ	28	连续射击同一个敌人的同一个部位伤害会逐步上升
ウィ－クヒットアドバンス	32	使用射击攻击敌人的弱点部位伤害上升
エアリアルアドバンス	36	攻击空中的敌人且命中的情况下伤害上升
射击力アップⅡ	40	射击力上升 50
射击防御アップⅡ	44	射击防御力上升 50
技量アップⅡ	48	技量上升 30
ロ－ルアップ	52	在技能スタイリッシュロ－ル和ダイブロ－ル生效的状态下、对敌人的伤害上升
パワ－マガジン	56	射击力短时间内上升 250，可重复装备 2 个增加效果
GP セイブマガジン	60	一定时间，射击攻击技能消耗的 GP 减少
射击力アップⅢ	64	射击力上升 100
射击防御アップⅢ	68	射击防御力上升 100
技量アップⅢ	72	技量上升 30
キリングボ－ナス	76	一定范围内有敌人死亡时，GP 自动回复
ロ－ル JA ボ－ナス	80	在技能スタイリッシュロ－ル和ダイブロ－ル生效的状态下使用及时攻击威力上升
アタック GP リストレイト	84	通常攻击命中时回复的 GP 量上升
ダイブロ－ル	88	可进行短距离的高速移动，不可与ミラ－ジュエスケ－プ和ステップ同时装备（枪手和破坏者以外的职业装备时，○键的回避动作会变更为ダイブロ－ル）
スタイリッシュロ－ル	92	装备ツインマシンガン时可以进行特殊的回避动作
武器装备アサルトライフル	96	可以装备アサルトライフル系武器
武器装备ツインマシンガン	100	可以装备ツインマシンガン系武器

法师（フォ－ス）：使用魔法远距离作战的职业，能够使用最多种类和最高等级的魔法，可以习得大量魔法增益型被动技能，可使用的武器有ロッド、タリス、ウォンド、ヘイロウ。

技能名称	习得等级	技能效果
法击力アップⅠ	8	法击力上升 25
エレメントウィ－クヒット	12	对弱点属性的伤害上升
フレイムマスタリ－	16	炎属性魔法的威力上升
アイスマスタリ－	20	冰属性魔法的威力上升
サンダ－マスタリ－	24	雷属性魔法的威力上升
ダ－クマスタリ－	28	暗属性魔法的威力上升
ライトマスタリ－	32	光属性魔法的威力上升
ウィンドマスタリ－	36	风属性魔法的威力上升
法击力アップⅡ	40	法击力上升 50
テックアドバンス	44	魔法的伤害上升
スタンアドバンス	48	眩晕的效果上升
チャ－ジ GP リバイバル	52	魔法蓄力时 GP 会自动回复
炎属性ダウン	56	攻击命中敌人时炎属性的耐性下降

技能名称	习得等级	技能效果
冰耐性ダウン	60	攻击命中敌人时冰属性的耐性下降
雷耐性ダウン	64	攻击命中敌人时雷属性的耐性下降
风耐性ダウン	68	攻击命中敌人时风属性的耐性下降
光属性ダウン	72	攻击命中敌人时光属性的耐性下降
暗耐性ダウン	76	攻击命中敌人时暗属性的耐性下降
法击力アップⅢ	80	法击力上升 100
テクニック使用	84	可是使用魔法（非法师职业下装备生效）
ミラ－ジュエスケ－プ	88	以无敌状态移动一定距离
武器装备タリス	92	可以装备タリス系武器
武器装备ロッド	96	可以装备ロッド系武器
武器装备ウォンド	100	可以装备ウォンド系武器

破坏者（バスタ－）：初始无法使用，在主线流程中解禁。打击、射击和法技能力平均，能使用上述三种职业的所有武器和所有技能，可以习得的技能多以辅助增益为主。还可使用特殊武器パイル，该武器可用于捕获巨型 BOSS。バスタ－在到达 2 级时可习得技能“武器装备パイル”，其他职业装备该技能后也可获得パイル的装备权限。

技能名称	习得等级	技能效果
武器装备パイル	2	可以装备パイル系武器
GP アップⅠ	10	GP 上限值上升 3
法击防御アップⅠ	16	法击防御力上升 25
ジャストリバ－サル	20	被吹飞倒地时起身的速度上升
ギガンテスブラスタ－	24	连锁槽的上升量增加 20%
クイック武器変更上	28	设置后可以快速更换设置在上方的武器，注意设置好的武器无法使用的情况下无法生效
クイック武器変更下	32	设置后可以快速更换设置在上方的武器，注意设置好的武器无法使用的情况下无法生效
アンチバインド	36	自身受到バインド状态的概率下降 50%
アンチインフェクション	40	自身受到インフェクション状态的概率下降 50%
アンチブラインド	44	自身受到ブラインド状态的概率下降 50%
アンチグラン中毒	48	自身受到グラン中毒状态的概率下降 50%
アベレ－ジスタンス	52	攻击伤害增加，可重复装备 2 个增加效果
GP アップⅡ	56	GP 上限值上升 6
法击防御アップⅡ	60	法击防御力上升 50
GP バ－スト	64	消费 GP 上升的同时技能的攻击威力上升
チェイスアドバンス	68	对中了异常状态的敌人使用打击攻击时伤害上升
GP スレイヤ－	72	GP 在 50% 以下时，打击力和射击力上升
テックＬチャ－ジ	76	以魔法蓄力时间上升为代价增加魔法的威力
テックＳチャ－ジ	80	以魔法威力下降为代价缩短魔法蓄力所需的时间
GP アップⅢ	88	GP 上限值上升 10
法击防御アップⅢ	92	法击防御力上升 100
ヘイロウ・マスタリ－	96	ヘイロウ类武器的威力上升
パイル・マスタリ－	100	パイル类武器的威力上升

战斗

基本操作	
键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	切换锁定目标
方向键↑/↓	切换武器和武器指令板
方向键←/→	切换副指令板
×	跳跃
○	职业固有防御/回避技
□	武器指令1

键位	功能
△	武器指令2
R+□	武器指令3
R+△	武器指令4
L	锁定目标
触摸屏点击角色	切换为越肩视角，此时无法进行锁定
触摸屏点击副指令板	使用副指令板上的指令

武器

本作共有11种武器，其中近战型武器有5种，包括ソード、ダブルセイバー、パイル、パルチザン和ナックル；射击型武器2种，包括アサルトライフル和ツインマシンガン；法术型武器4种，包括ロッド、タリス、ウォンド和ヘイロウ。每种武器都有其独特的技能，玩家可消费メモリーフラグメント和グランピース这两个系列的道具来习得。所有武器的技能可分为GA和法术两种，5种近战武器、2种射击武器和ヘイロウ的技能为GA，而ロッド、タリス、ウォンド本身并没有技能，单纯为角色习得的法术提供威力加成。



武器指令板

玩家可以将当前职业允许装备的武器装备到6块武器指令板上，同时在装备好的武器右边空格设置该武器对应的GA或法术。当玩家拥有一件趁手的主武器，且需要该武器使用的GA/法术较多时，可在武器指令板上重复装备同一把武器，这样可针对该武器设置更多技能。比如法师需要同时使用6种属性的魔法，一个武器指令板上的4个指令显然不够用，而本作中由于没有蓝药设定，必须依靠普通攻击命中敌人来回蓝，所以每块武器指令板能够装备的有效技能实际只有3个。

副指令板

副指令板相当于武器指令板的拓展，最多可设置3块。玩家同样可以将技能设置到副指令板上，不过副指令板只支持触摸操作，便携性较低，建议不要设置高频率使用的指令。推荐设置回复药、红BUFF、蓝BUFF、召唤兽技能、イグニッション等辅助性指令。

武器配件

游戏中叫作アタッチパーツ，玩家可以给任何一个武器镶嵌上4个配件，来提升该武器的性能。每个配件均需要消费特定素材打造，镶嵌到武器上后，玩家可以自由调整它们的位置来改变武器外观，如果不希望配件显示外观，可以在镶嵌好以后按△键令它们不显示。



及时攻击

系列的经典系统，普通攻击时当身体周围闪出的蓝色圆圈变成红色的极短时间内再次发动普通攻击，接下来的普通攻击就会变成及时攻击（ジャストアタック）。及时攻击的威力比普通攻击大，也更容易形成连锁。

连锁

当队伍中的任意角色之间以连续攻击命中敌人时，会形成连锁。连锁槽显示在屏幕上方的正中位置，随着数字的增大，接下来的攻击的威力会进一步提升。连锁槽蓄满后进入BURST状态，随机带来3种增益效果，分别是获得经验值提升、道具掉落率提升和稀有敌出现率提升。注意连锁槽的累积并不一定要求攻击同一个敌人，只要在一定范围内攻击到其他敌人，同样可以累积该槽。

被动技能板

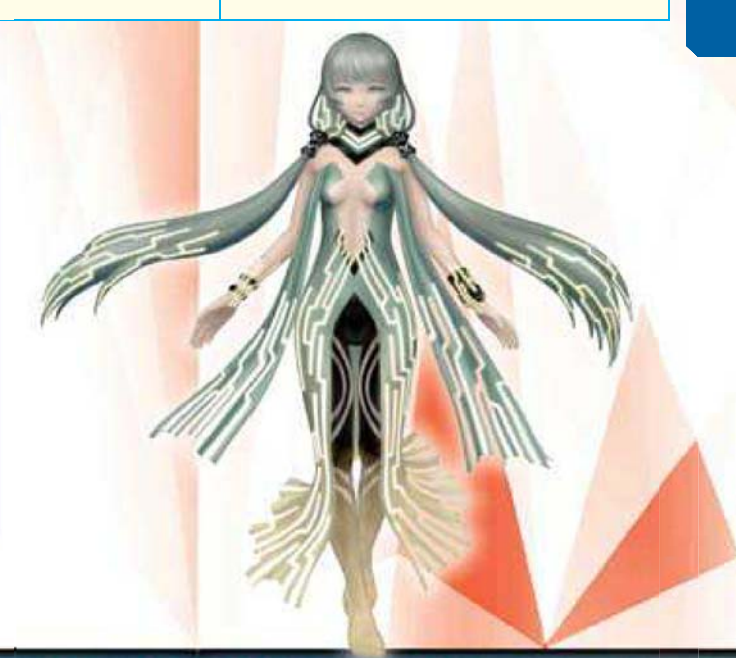
玩家角色有可以配置16个被动技能板，这些技能能对玩家产生永久增益。被动技能在角色各职业升级时习得，同时在相邻的两个格子配置某些技能，可让技能之间形成复合技能（コンボスキル）。比如令HP提升100的被动技能HPアップⅠ和令HP提升200的被动技能HPアップⅡ邻接配置，可产生复合技能HPアップⅢ（提升300HP），这样角色的HP总提升就达到了100+200+300=600的量，以下是所有复合技能的组合方法一览。

注：属性伤害轻减类技能如果有多个同时生效的情况下，只会触发第一个减轻技能效果

复合技能名称	复合所需技能	效果
打击力アップⅢ	打击力アップⅠ＋打击力アップⅠ	打击力上升 100
打击力アップⅣ	打击力アップⅠ＋打击力アップⅡ＋打击力アップⅢ	打击力上升 150
射击力アップⅢ	射击力アップⅠ＋射击力アップⅡ	射击力上升 100
射击力アップⅣ	射击力アップⅠ＋射击力アップⅡ＋射击力アップⅢ	射击力上升 150
法击力アップⅢ	法击力アップⅠ＋法击力アップⅡ	法击力上升 100
法击力アップⅣ	法击力アップⅠ＋法击力アップⅡ＋法击力アップⅢ	法击力上升 150
打击防御アップⅢ	打击防御アップⅠ＋打击防御アップⅡ	打击防御力上升 100
打击防御アップⅣ	打击防御アップⅠ＋打击防御アップⅡ＋打击防御アップⅢ	打击防御力上升 150
射击防御アップⅢ	射击防御アップⅠ＋射击防御アップⅡ	射击防御力上升 100
射击防御アップⅣ	射击防御アップⅠ＋射击防御アップⅡ＋射击防御アップⅢ	射击防御力上升 150
技量アップⅢ	技量アップⅠ＋技量アップⅡ	技量上升 30
技量アップⅣ	技量アップⅠ＋技量アップⅡ＋技量アップⅢ	技量上升 40
HP アップⅢ	HP アップⅠ +HP アップⅡ	HP 上限上升 300
HP アップⅣ	HP アップⅠ +HP アップⅡ +HP アップⅢ	HP 上限上升 400
GP アップⅢ	GP アップⅠ +GP アップⅡ	GP 上限上升 10
GP アップⅣ	GP アップⅠ +GP アップⅡ +GP アップⅢ	GP 上限上升 15
ウエポンマスター	クイック武器变更上＋クイック武器变更下	技量上升 30
フレイムガード	ガードスタンス＋フレイムマスタリー	25% 的几率受到火属性伤害减少 50%
アイスガード	ガードスタンス＋アイスマスタリー	25% 的几率受到冰属性伤害减少 50%
サンダーガード	ガードスタンス＋サンダーマスタリー	25% 的几率受到雷属性伤害减少 50%
ウインドガード	ガードスタンス＋ウインドマスタリー	25% 的几率受到风属性伤害减少 50%
ライトガード	ガードスタンス＋ライトマスタリー	25% 的几率受到光属性伤害减少 50%
ダークガード	ガードスタンス＋ダークマスタリー	25% 的几率受到暗属性伤害减少 50%
アンチオール	アンチバインド＋アンチインフェクション＋アンチブラインド＋アンチグラン＋アンチグラン中毒	中异常状态的概率下降 25%
コンセントレーション	ウィークヒットアドバンス＋ピンヘッドスナイプ＋クイック武器变更上＋クイック武器变更下	连续射击敌人的弱点部位技量上升 30%，威力上升 20%
フューリ -S アップ	フューリースタンス +GP スレイヤー	フューリースタンス的效果上升
バレット・マスタリー	パワーマガジン＋チェイスアドバンス	射击攻击时的异常状态触发率上升
スーパーアーマー	打击防御アップⅢ＋射击防御アップⅢ＋法击防御アップⅢ＋ミラージュエスケープ	受到伤害时，一定概率不会后仰（出现硬直）
アベレージ S アップ	アベレージスタンス＋エアリアルアドバンス	アベレージスタンス中攻击伤害增加
ダイブロールアドバンス	ゼロレンジアドバンス＋ダイブロール	ダイブロール中无敌时间延长
アベレージアップ	GP アップⅢ＋打击力アップⅢ＋射击力アップⅢ＋法击力アップⅢ	打击力、射击力、法击力各上升 75，GP 上限上升 8
アサルトライフルマスタリー	武器装备アサルトライフル＋スタンディングスナイプ	アサルトライフル系武器的威力上升
ツインマシンガンマスタリー	武器装备ツインマシンガン＋スタンディングスナイプ	ツインマシンガン系武器的威力上升

评价系统

完成任务后，系统会根据玩家完成任务的情况给与评价，影响评价要素主要分为三项：经过时间、战斗不能回数和击破敌人数（エネミー击破达成率），完成任务的时间越短，战斗不死亡且击破的敌人数量越多评价越高。评价分为 S、A、B、C 四个等级，评价等级越高，完成任务时获得的报酬越好。



据点

在进入主线流程的 Grand Act Ⅱ之前，玩家可以通过完成承诺任务来建设据点，进入 Grand Act Ⅱ后则可在ラボ直接消耗金钱升级。据点到最后可分为上中下三层，每层均可配置一定数量的商店和设施，但总 COST 值不得超过 100。玩家可以在一层内配置不同等级的同一类设施，比如玩家可以配置 LV1、LV2 和 LV3 的三个美容设施（エステ），但效果均与等级最高的那个设施相同。



商店

クラスカウンタ-

职业柜台，进行职业更换和技能习得的地方。

Lv	效果	解禁时期
1	进行职业变更，设置被动技能板、习得技能（最多习得 LV4）	约束任务“クラスカウンタ－建设”过关
2	习得技能（最多习得 LV7）	约束任务“クラスカウンタ－改筑”过关
3	习得技能（最多习得 LV14）	Grand Act Ⅱ
4	习得技能（最多习得 LV20）	主线通关

武器ショップ

武器店，消耗素材打造各种武器的商店。

Lv	效果	解禁时期
1	能够进行武器和武器配件的制作和配置、攻击力 +2%	约束任务“武器ショップ建设”过关
2	攻击力 +5%	约束任务“武器ショップ改筑”过关
3	攻击力 +7%	Grand Act Ⅱ
4	攻击力 +10%、可制作★ 10 武器	主线通关

食堂

每次出击前吃一次饭，可在下一场任务中全程获得增益。

Lv	效果	解禁时期
1	料理制作解禁	约束任务“食堂建设”过关
2	追加菜单	约束任务“食堂改筑”过关
3	追加菜单	Grand Act Ⅱ
4	追加菜单	主线通关

防具ショップ

防具店，消耗素材打造各种防具的商店。

Lv	效果	解禁时期
1	允许制作防具、防御力 +2%	约束任务“防具ショップ建设”过关
2	防御力 +5%	约束任务“防具ショップ改筑”过关
3	防御力 +7%	Grand Act Ⅱ
4	御力 +10%、可制作★ 10 防具	主线通关

アイテムショップ

道具店，消耗グランピ－ス即可打造。每次触发前记得来这里补给，尤其是可复活生命的スケ－プド－ル，挑战高难度任务时一定要带满 5 个。

Lv	效果	解禁时期
1	允许制作消费道具、道具回复量 +2%	约束任务“アイテムショップ建设”过关
2	道具回复量 +5%	约束任务“アイテムショップ改筑”过关
3	道具回复量 +7%	Grand Act Ⅱ
4	道具回复量 +10%	主线通关

コスチュ-ムショップ

纸娃娃服装店，这里制作的服装仅仅改变角色的外观，没有实际的数据变化。

Lv	效果	解禁时期
1	能制作纸娃娃服装	约束任务“コスチュ－ムショップ建设”过关
2	能够制作的服装款式增加	约束任务“コスチュ－ムショップ改筑”
3	能够制作的服装款式增加	Grand Act Ⅱ
4	能够制作的服装款式增加	主线通关

エステ

美容设施，能够改变角色外貌特征。

Lv	效果	解禁时期
1	改变外貌、嗓音、特征スタイル	约束任务“エステ建设”过关
2	追加脸部和眼睛的编辑功能	约束任务“エステ改筑”过关
3	追加改变纸娃娃服装颜色、改变角色体型	Grand Act Ⅱ
4	追加随机编辑功能	主线通关

支援设施

探索队司令部

Lv	效果	解禁时期
1	能够派遣探索队，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

Lv	效果	解禁时期
1	减少 GP 消费量，任务结束时获得的グランエナジ－量增加，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

Lv	效果	解禁时期
1	道具掉落率上升，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

Lv	效果	解禁时期
1	道具掉落率上升，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

バースト加

Lv	效果	解禁时期
1	配属支援 NPC 后追加 BURST 效果	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

Lv	效果	解禁时期
–	回放到目前为止的剧情动画	初期配置

Lv	效果	解禁时期
–	可存放道具	主线通关

Lv	效果	解禁时期
–	能调出其他商店的快捷入口	主线通关

NPC角色

NPC（クル－）可自由携带去执行任务，是单机玩家的福音。每次执行任务队伍最多容纳 4 人，NPC 的等级以玩家角色等级为基准上下浮动，详细可查看该 NPC 的资料，显示“+1”代表永远比玩家角色高 1 级，显示“–7”代表永远比玩家角色低 7 级，以此类推。资料中的**スタイル**和特征两项会影响他们的行动风格，部分 NPC 只在限定的任务里可以带出去。

友好度

NPC 的友好度会随着对该角色承诺任务（**プロミスオ－ダ－**）的完成逐步提升，顺序是他人→知人→友人→仲间→亲友，亲友的等级最高。一些剧情 NPC 在友好度到达亲友后会追加其最终任务，详细在“全角色约束任务”部分查看。每当一名角色的好感度上升一个档次时，会出现特殊的承诺任务。

固定加入的剧情NPC

本作中固定加入的 NPC 共有 8 个，分别是**ルティナ**、**セイル**、**イズナ**、**フィルディア**，然后另外 4 名**カリスト**、**ヒュペリオン**、**カリスト**和**ヨミ**则要在**コ－ルドスリ－プル－ム**开放以后通过解冻 NPC 加入，他们必定是解冻后第一批加入的人。

低温休眠室コ-ルドスリ-プル-ム

主线剧情推进到 Grand Act Ⅰ后，低温休眠室开放，玩家可以将其视为佣兵营地，通过消费金钱可获得更多的 NPC。NPC 的获得顺序是随机的，有些战斗能力突出，可以带出去执行任务，有的可以配置在据点的设施内，为设施带来种种增益。

NPC 特征对设施的增益

设施 クラスカウンタ－

コスト削减班长：习得 Lv1 ～ 6 的消耗素材减少

コスト削减系长：习得 Lv7 ～ 12 的消耗素材减少

コスト削减部长：习得 Lv13 ～ 19 的消耗素材减少

设施 武器ショップ

见习い锻冶职人：武器★ 5 的消耗素材减少

驱け出し锻冶职人：武器★ 6 的消耗素材减少

いっぱしの锻冶职人：武器★ 7 的消耗素材减少

噂の锻冶职人：武器★ 8 的消耗素材减少

匠の锻冶职人：武器★ 9 的消耗素材减少

传说の锻冶职人：武器★ 10 的消耗素材减少

设施 防具ショップ

锖の防具职人：防具★ 5 的消耗素材减少

铁の防具职人：防具★ 6 的消耗素材减少

铜の防具职人：防具★ 7 的消耗素材减少

银の防具职人：防具★ 8 的消耗素材减少

金の防具职人：防具★ 9 的消耗素材减少

ダイヤモンドの防具职人：防具★ 10 的消耗素材减少

设施 アイテムショップ

商人见习い：道具★ 2 的消耗素材减少

商卖上手：道具★ 3 的消耗素材减少

注目株の商人：道具★ 4 的消耗素材减少

商卖の神样：道具★ 5 的消耗素材减少

设施 食堂

节约レシピ好き：料理★ 1 的消耗素材减少

节约レシピマニア－料理★ 2 的消耗素材减少

节约レシピマイスタ－：料理★ 3 的消耗素材减少

设施 コスチュ－ムショップ

假缝い担当：衣装★ 5 的消耗素材减少

裁缝上手：衣装★ 6 的消耗素材减少

ミシンの使い手：衣装★ 7 的消耗素材减少

ひとかどのデザイナ－：衣装★ 8 的消耗素材减少

期待の新星デザイナ－：衣装★ 9 的消耗素材减少

トップデザイナ－：衣装★ 10 的消耗素材减少

设施 エステ

おしゃれ泥棒：美容选择项目 +1

おしゃれ大泥棒：美容选择项目 +2

おしゃれ怪盗：美容选择项目 +4

设施 グランプ－スタ－

グラン予报士：消费 GP–1%、入手グラン量 +10%

上级グラン予报士：消费 GP –2%、入手グラン量 +10%

设施 エネミ－レ－ダ－

野生の勘：稀有敌出现率 +75%、强化敌出现率 +75%

※ 野生の勘的效果可最多累积 4 个，这样能让稀有敌和强化敌的出现率飙升到 300%。

设施 バ－スト加速装置

当连击槽蓄满发动 BURST 时产生如下效果

BURST：アイテム：道具掉落率上升

BURST：レアドロップ：稀有道具掉落率上升

BURST：レアエネミ－：稀有敌出现率上升

BURST：经验值 UP：经验值上升

BURST：ダメ－ジカット：承受敌方的伤害减少

BURST：コンバ－ジョン：受到伤害时回复 GP

BURST：クリティカル：暴击发生率上升

BURST：ワンモア：BURST 效果持续时间翻倍的效果发生率 UP

BURST：ガッツ：当 HP 高于 10% 时，受到致命攻击可留存 1 点 HP 免于死亡

BURST：モ－タルブロウ：打击攻击的伤害翻倍

设施 アイテム探知装置

ダウジンガ－：アイテム探索 +1（道具掉落率 +20%）

ラッキライザ－：レアアイテム探索 +2（稀有道具掉落率 +20%）

※ 该设施配置了多名 NPC 后，从第二人开始的掉落率增益降低为 10%。

设施 探索队司令部

博爱：疲劳防止 +1

现实的：天数 –1

注意深い：大成功 +1

死神：探索：疲劳防止 –1 探索：大成功 +2

全角色约束任务

大部分角色的约束任务会随着主线任务的推进而逐渐解禁，其中部分需要做完前置的约束任务才会出现下一个。约束任务中除了打倒指定目标或以指定职业完成指定任务外，多以收集为主，这些任务可以等后期等级提升后，与完成指定任务的约束条件一起完成，大大提高完成效率，只能完成一次的任务也是如此。值得一提的是，舰长フィルディア的约束任务大部分都是只能完成一次，且与基地设施的升级有关，她的约束任务也都能在前半段完成，鉴于后期剧情会导致舰长死亡，推荐优先完成以免耽误基地设施升级。

注 1：以下任务中素材类获得方法中，到 XX 区域内打倒 XX 敌人，只要在对应区域内的任务中查看是否有目标敌人出现就能确定是否掉落。

注 2：1 到 30 级对应普通（ノ－マル）难度、31 到 60 级对应困难（ハ－ド）难度、60 级以内对应超难（ベリ－ハ－ド）难度。

注 3：以下在 XX 区域完成 XX 难度以上的小任务报酬得到的物品，在该区域内破坏箱子也有很高概率获得。

フィルディア的约束任务

武器ショップ建设

触发条件： 完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成要求： 收集3个ダ–カ–の节
完成报酬： 70G/300EXP/树木状の矿物×5/设施基地追加“武器ショップLv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒Gクラ–ダ或Gダガン（LV1～60）随机掉落

アイテムショップ建设

触发条件： 完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成要求： 完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬： 70G/300EXP/モノメイト×3/设施基地追加“アイテムショップLv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

防具ショップ建设

触发条件： 完成フィルディア约束任务“武器ショップ建设”
完成要求： 收集3个白い岩石
完成报酬： 80G/300EXP/树木状の矿物×5/设施基地追加“防具ショップLv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野区域内普通或更高难度下采集

クラスカウンタ–建设

触发条件： 完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成要求： 完成主线任务“ダ–ガ–讨伐任务”
完成报酬： 80G/300EXP/メモリ–プラグメント×3/设施基地追加“クラスカウンタ–Lv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

濒死の克服

触发条件： 完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求： 完成任务“ジャッドバンサ–击破任务”时战斗不能次数在1次以下
完成报酬： 100G/500EXP/スケ–プド–ル×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

食堂建设

触发条件： 完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求： 收集1个“兽の肉”
完成报酬： 100G/500EXP/设施基地追加“食堂Lv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

ラッピ–に挑战

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 打倒1只“ラッピ–”
完成报酬： 200G/0EXP/グランピ–ス（火属性）×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： 这种敌人会随机出现在任意任务中，只能考运气碰到，建议接受该任务后不要刻意完成，去做其它任务，运气不差10个任务之内肯定能遇到

コスチュ–ムショップ建设

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 收集Gダガンの脚片×2
完成报酬： 130G/700EXP/设施基地追加“コスチュ–ムショップLv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒Gダガン（LV1～30）随机掉落

エステ建设

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 收集ギガンテスの甲片×1
完成报酬： 130G/700EXP/设施基地追加“エステLv.1”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒BOSSアグリオス（主线任务“雪辱の新兵器”任意难度）掉落

クラスカウンタ–改筑

触发条件： 完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求： 收集ダ–カ–の盾片×1
完成报酬： 200G/500EXP/メモリ–フラグメントB×3/设施基地追加“クラスカウンタ–Lv.2”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒Gガウォンダ（LV1～60）随机掉落

武器ショップ改筑

触发条件： 完成主线任务“ヨミの要求”和フィルディア的约束任务“クラスカウンタ–建设”
完成要求： 打倒Gダ–ガッシュ×4
完成报酬： 200G/2700EXP/赤い树核×4/设施基地追加“武器ショップLv.2”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 打倒钢の荒野2区域出现的敌人4只Gダ–ガッシュ

食堂改筑

触发条件： 完成主线任务“ヒュペリオンのこだわり”和フィルディア的约束任务“食堂建设”
完成要求： 收集爬虫类のたまご×8
完成报酬： 200G/750EXP/设施基地追加“食堂Lv.2”
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒ロザ–ド（LV1～60）随机掉落

アイテムショップ改筑

触发条件：完成主线任务“リ–ティアのお愿い”和フィルディア的约束任务“アイテムショップ”
完成要求：收集冷たく燃える金属结晶×2
完成报酬：200G/750EXP/ディメイト×5/设施基地追加“アイテムショップLv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：完成炎の高地2区域（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

防具ショップ改筑

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”和フィルディア的约束任务“防具ショップ建设”
完成要求：收集ラウ–ダンの爪片×4
完成报酬：200G/750EXP/冻つた叶×3/设施基地追加“防具ショップ改筑Lv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ラウ–ダン（LV1～60）随机掉落

エステ改筑

アイテムショップ改筑

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”和フィルディア的约束任务“エステ建设”
完成要求：收集ベガルフの牙片×2
完成报酬：200G/750EXP/设施基地追加“エステLv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源1区域内打倒ベガルフ（LV1～60）随机掉落

コスチュ–ムショップ改筑

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”和フィルディア的约束任务“コスチュ–ムショップ建设”
完成要求：收集グランブの爪片×3
完成报酬：200G/750EXP/设施基地追加“コスチュ–ムショップLv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランブ（LV1～60）随机掉落

属性グランピ–ス研究

触发条件：完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成要求：收集3个グランピ–ス（冰属性）和3个グランピ–ス（风属性）
完成报酬：200G/100EXP/グランピ–ス×5
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内破坏箱子或打倒敌人掉落

リングジェネレ–タ–改良

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：收集2个グランピ–ス（炎属性）和2个グランピ–ス（雷属性）
完成报酬：200G/100EXP/リングジェネレ–タ–×10
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内破坏箱子或打倒敌人掉落

バスタ–の训练

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ–解禁バスタ–
完成要求：以バスタ–职业完成1次主线任务“仲间の捜索”
完成报酬：200G/1800EXP/グランピ–ス（雷属性）×4
最大可完成次数：1次
完成要点：–

パイルの训练

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ–解禁バスタ–
完成要求：完成任务“パイル训练”
完成报酬：200G/1800EXP/グランピ–ス（雷属性）×4
最大可完成次数：1次
完成要点：注意和主线任务一样需要捕获BOSS才算完成

グランピ–スの调达

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ–解禁バスタ–
完成要求：收集グランピ–ス×8
完成报酬：200G/200EXP/グランピ–ス（光属性）×5
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒任意敌人或任务报酬、箱子中都会大量掉落

甲罗の调达

触发条件：完成シャロン的约束任务“グランピ–スの调达”
完成要求：收集グランブの甲罗×2
完成报酬：800G/1800EXP/グランピ–ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランブ（LV31～60）随机掉落

グランピ–スの调达2

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集グランピ–ス（光属性）×3和グランピ–ス（暗属性）×3
完成报酬：1000G/2500EXP/グランピ–ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒任意敌人或任务报酬、箱子中都会大量掉落

フレームの调达

触发条件： 完成シャロン的约束任务“グランピースの调达2”
完成要求： 收集机械生物のフレーム×2
完成报酬： –
最大可完成次数： 无限
完成要点： グラン水源2区域内打倒マガヴルム（LV31～60）随机掉落

翼膜の回收

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 收集バリバッツの翼膜×1
完成报酬： 1200G/6000EXP/グランピース（光属性）×6
最大可完成次数： 1次
完成要点： 炎の高地1区域内打倒バリバッツ（LV31～60）随机掉落

ギガンテスパーツの调达

触发条件： シャロン友好度达到“仲间”以上
完成要求： 收集ギガンテスの銃片×1、ギガンテスのレーザー片×1和ギガンテスのミサイル片×1
完成报酬： 1400G/8000EXP/グランピース（光属性）×8
最大可完成次数： 1次
完成要点： グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV1～60）随机掉落

浮游装置の调达

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集アルキュオネの浮游装置×3
完成报酬： 2400G/5000EXP/グランピース（光属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV31～60）随机掉落

最强ギガンテスのパーツの调达

触发条件： 主线通关后且完成シャロン的约束任务“浮游装置の调达”
完成要求： 收集アルテイオスの锐角×2、グラヴディオンの硬铁线×2和ヴイヴリュードの硬炮身×2
完成报酬： 4000G/6300EXP/グランピース（雷属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： グラン水源4区域内打倒アルテイオス（LV60～）随机掉落アルテイオスの锐角、炎の高地2区域打倒グラヴディオン（60级内）随机掉落グラヴディオンの硬铁线、钢の荒野3区域打倒ヴイヴリュード（LV60～）随机掉落ヴイヴリュードの硬炮身

服の修理

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集ラッピーチケット×15、ギガンテスのグラン器片×8和机械生物の硬骨格×16
完成报酬： 850G/10000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： 任意任务随机遭遇ラッピー将其击破后随机获得ラッピーチケット、グラン水源1区域打倒ディートアス（31–LV60～）随机掉落ギガンテスのグラン器片、ノヴァ内部区域打倒エクセージT（31–LV60～）随机掉落机械生物の硬骨格

ルティナ的约束任务

ルティナの训练

触发条件： 完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬： 300G/700EXP/ロッド×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

フォースの训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンター建设”
完成要求： 以职业フォース完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬： 300G/700EXP/ヘッド×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

鸟の皮片を调达しよう

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 收集鸟の皮片×3
完成报酬： 500G/700EXP/グランピース（风属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒ガンジュラキア（LV1～60）随机掉落

ヒレ片を调达しよう

触发条件： 完成ルティナ的约束任务“鸟の皮片を调达しよう”
完成要求： 收集ロザードのヒレ片×5
完成报酬： 550G/700EXP/グランピース（风属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒ロザード（LV1～30）随机掉落

ロッドを使いこなそう

触发条件： 完成主线任务“アルキュオネ击破任务”和ルティナ的约束任务“フォースの训练”
完成要求： 接受任务后装备ロッド系武器打倒“アルキュオネ击破任务”中的アルキュオネ
完成报酬： 300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

タリスを使いこなそう

触发条件： 完成主线任务“アルキュオネ击破任务”和ルティナ的约束任务“フォ–スの训练”
完成要求： 接受任务后装备タリス系武器打倒“アルキュオネ击破任务”中的アルキュオネ
完成报酬： 300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

ウォンドを使いこなそう

触发条件： 完成主线任务“アルキュオネ击破任务”和ルティナ的约束任务“フォ–スの训练”
完成要求： 接受任务后装备ウォンド系武器打倒“アルキュオネ击破任务”中的アルキュオネ
完成报酬： 300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

珪化木を调达しよう

触发条件： Grand Act Ⅰ完成后
完成要求： 收集透き通る珪化木×3
完成报酬： 900G/8000EXP/グランピ–ス（风属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成グラン水源区域（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

石片を调达しよう

触发条件： 完成ルティナ的约束任务“珪化木を调达しよう”
完成要求： 收集トネルバンクウの石片×5
完成报酬： 800G/6000EXP/透き通る珪化木×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： グラン水源1区域内打倒トネルバンクウ（LV1～60）随机掉落

毛皮を调达しよう

触发条件： 完成ルティナ的约束任务“石片を调达しよう”
完成要求： 收集コパイエ–デンの毛皮×1
完成报酬： 900G/6000EXP/グランピ–ス（风属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒コパイエ–デン（LV31～60）随机掉落

鳞片の调达

触发条件： 与ルティナ的友好度达到“友人”以上
完成要求： 收集テッラマンデルの鳞片×1
完成报酬： 950G/14000EXP/エバ–グリ–ン×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒テッラマンデル（LV1～60）随机掉落

コランダム块を调达しよう

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集钝く光るコランダム块×3
完成报酬： 1500G/17000EXP/パイロ–プ结晶体
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成グラン水源区域（最高难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

大光玉を调达しよう

触发条件： 主线通关后并完成ルティナ的约束任务“コランダム块を调达しよう”
完成要求： 收集バリドランナの大光玉×3
完成报酬： 2000G/21000EXP/グランピ–ス（风属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒バリドランナ（LV60～）随机掉落

装甲を调达しよう

触发条件： 主线通关后并完成ルティナ的约束任务“大光玉を调达しよう”
完成要求： 收集アルキュオネの硬肩部装甲×2
完成报酬： 1600G/42000EXP/グランピ–ス（风属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV60～）随机掉落

セイル的约束任务

セイルの训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ–建设”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“ダ–カ–讨伐任务”
完成报酬： 300G/700EXP/ソ–ド×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

ハンタ–の训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ–建设”
完成要求： 以职业ハンタ–完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬： 300G/700EXP/エッジ×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

グリオス击破胜负

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“雪辱の新兵器”

完成报酬：600G/700EXP/グランピ–ス（冰属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：–

エウリュ–ド击破胜负

触发条件：完成主线任务“不机嫌な炮塔”和セイル约束任务“アグリオス击破胜负”
完成要求：接受任务后再完成1次主线任务“不机嫌な炮塔”
完成报酬：800G/6000EXP/グランピ–ス（冰属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：–

ソ–ドで战え！

触发条件：出现主线任务“ディ–トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ–の训练”
完成要求：接受任务后使用ソ–ド系武器打倒“ディ–トアス击破任务”中的ディ–トアス
完成报酬：225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数：1次
完成要点：这类任务必须在出现主线任务“ディ–トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ–の训练”的情况下才会开启，出现后接受任务装备ソ–ド系任意武器在“ディ–トアス击破任务”中击倒ディ–トアス即可完成

パルチザンで战え！

触发条件：出现主线任务“ディ–トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ–の训练”
完成要求：接受任务后使用パルチザン系武器打倒“ディ–トアス击破任务”中的ディ–トアス
完成报酬：225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数：1次
完成要点：同上

ダブルセイバ–战え！

触发条件：出现主线任务“ディ–トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ–の训练”
完成要求：接受任务后使用ダブルセイバ–系武器打倒“ディ–トアス击破任务”中的ディ–トアス
完成报酬：225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数：1次
完成要点：同上

ナックル战え！

触发条件：出现主线任务“ディ–トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ–の训练”
完成要求：接受任务后使用ナックル系武器打倒“ディ–トアス击破任务”中的ディ–トアス
完成报酬：225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数：1次
完成要点：同上

アルレイバンサ–击破胜负

触发条件：完成主线任务“アルレイバンサ–击破胜负”
完成要求：接受任务后再以ハンタ–职业完成1次主线任务“不机嫌な炮塔”
完成报酬：1100G/6000EXP/ラコニア金属×4
最大可完成次数：无限
完成要点：–

原生种击破胜负

触发条件：完成主线任务“アルレイバンサ–击破胜负”
完成要求：接受任务后再以ハンタ–职业完成1次主线任务“古代都市哨戒任务”
完成报酬：1300G/1400EXP/グランピ–ス（冰属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：–

铳身の回收

触发条件：与セイル友好度达到“友达”以上
完成要求：收集マガヴルムの铳身×1
完成报酬：1000G/12000EXP/ア–リ–・ブル–×1
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源1区域内打倒マガヴルム（LV31～60）随机掉落

グレイオス击破胜负

触发条件：主线通关后并完成高难度任务“グレイオス攻略任务”
完成要求：接受任务后再完成1次高难度任务“グレイオス攻略任务”
完成报酬：1700G/18000EXP/グランピ–ス（冰属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

ギガンテス2体击破胜负

触发条件：主线通关后并セイル的约束任务“グレイオス攻略任务”
完成要求：完成高难度任务“钢の荒野连续击破任务”
完成报酬：2800G/38000EXP/アルマラッピ–の羽×3
最大可完成次数：无限
完成要点：–

アルテイオス击破胜负

触发条件：主线通关后并セイル的约束任务“ギガンテス2体击破胜负”
完成要求：完成高难度任务“アルテイオス决战”
完成报酬：3000G/45000EXP/グランピ–ス（冰属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

イズナ的约束任务

イズナの训练

触发条件：完成フィルディア的约束任务“クラスカウンター建设”
完成要求：接受任务后再完成1次主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬：300G/700EXP/ライフル×1
最大可完成次数：1次
完成要点：–

レンジャーの训练

触发条件：完成フィルディア的约束任务“クラスカウンター建设”
完成要求：以职业レンジャー完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬：300G/700EXP/エイム×1
最大可完成次数：1次
完成要点：–

エキスの调达

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：以职业レンジャー完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬：600G/700EXP/グランピース（暗属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒マフレザール（LV1～60）随机掉落

触角の调达

触发条件：完成フィルディア的约束任务“クラスカウンター建设”
完成要求：接受任务后再完成1次主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬：300G/700EXP/ライフル×1
最大可完成次数：1次
完成要点：–

手片の调达

触发条件：完成主线任务“炎の胁威”和イズナ的约束任务“触角の调达”
完成要求：收集アルキュオネの手片×3
完成报酬：900G/1800EXP/グランピース（暗属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV1～60）随机掉落

アサルトライフルで对象を击破

触发条件：完成主线任务“新たな大炮”和イズナ的约束任务“レンジャーの训练”
完成要求：装备アサルトライフル系武器打倒主线任务“新たな大炮”中出现的敌人アグリオスP型
完成报酬：450G/700EXP/赤い树枝×3
最大可完成次数：1次
完成要点：–

ツインマシンガンで对象を击破

触发条件：完成主线任务“新たな大炮”和イズナ的约束任务“レンジャーの训练”
完成要求：装备ツインマシンガン系武器打倒主线任务“新たな大炮”中出现的敌人アグリオスP型
完成报酬：450G/700EXP/赤い树枝×3
最大可完成次数：1次
完成要点：–

兽の皮片の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集兽の皮片×9
完成报酬：100G/6000EXP/グランピース（暗属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ラウーダン、フリラウーダン等敌人（LV1～60）随机掉落

皮片の调达

触发条件：完成イズナ的约束任务“兽の皮片の调达”
完成要求：收集ダーカーの皮片×2
完成报酬：1200G/6000EXP/グランピース（暗属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gキュクロナーダ（LV1～60）随机掉落

オベリスクの破片回收

触发条件：完成主线任务“记忆の断片”
完成要求：收集オベリスクの破片×20
完成报酬：3000G/250EXP/モノメイト×1
最大可完成次数：无限
完成要点：完成大尖塔（ハード难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

花状结晶の调达

触发条件：与イズナ友好度达到“友人”以上
完成要求：收集赤く广がる花状结晶×3
完成报酬：900G/4000EXP/サイレントバイオレット×1
最大可完成次数：1次
完成要点：完成グラン水源（ハード难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

バンクゥの大宝石の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集バンクゥの大宝石×2
完成报酬：1600G/17460EXP/热を蓄える斜方辉石×6
最大可完成次数：无限
完成要点：古代都市1区域内打倒バンクゥ（LV60～）随机掉落

大炮塔部品の调达

触发条件： 主线通关后且完成イズナ的约束任务“バンクウの大宝石の调达”
完成要求： 收集ギュゲンテの大炮塔部品×1和リベルゲンテの大炮塔部品×1
完成报酬： 2000G/35700EXP/グランピ–ス（暗属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV31～60）随机掉落ギュゲンテの大炮塔部品、大尖塔2区域内打倒最高难度下的リベルゲンテ（LV60～）随机掉落リベルゲンテの大炮塔部品

硬骨格の调达

触发条件： 主线通关后且完成イズナ的约束任务“バンクウの大宝石の调达”
完成要求： 收集ガラティオンの硬骨格×1
完成报酬： 2000G/35700EXP/グランピ–ス（暗属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 古代都市1区域内打倒最高难度下的ガラティオン（LV60～）随机掉落ガラティオンの硬骨格

リ–ティア的约束任务

异常状态训练

触发条件： 完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求： 打倒5只ジュラキア系敌人
完成报酬： 100G/500EXP/トリメイト×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 在：钢の荒野1区域内多个任务中出现，例如“ジャッドパンサ–击破任务”

墨片の调达

触发条件： 完成主线任务“リ–ティアのお愿い”
完成要求： 收集バリバッツの墨片×5
完成报酬： 700G/750EXP/トリメイト×2
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒バリバッツ（LV1～60）随机掉落

针片の调达

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“墨片の调达”
完成要求： Gエル・ア–ダの针片×3
完成报酬： 800G/750EXP/トリメイト×2
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒Gエル・ア–ダ（LV1～60）随机掉落

异常状态の调查

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“针片の调达”
完成要求： 敌我方一共累积发生バインド状态10次
完成报酬： 900G/750EXP/スタ–アトマイザ–×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

苔の调达

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 收集苔×8
完成报酬： 1100G/3000EXP/グランピ–ス（光属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： 大尖塔区域内（LV1～60）随机采集

感染症の调查

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“苔の调达”
完成要求： 敌我方一共累积发生インフェクション状态10次
完成报酬： 850G/3200EXP/スタ–アトマイザ–×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

尻尾の调达

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“感染症の调查”
完成要求： 收集爬虫类の尻尾×5
完成报酬： 900G/3400EXP/グランピ–ス（光属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒ロザ–ド（LV31～60）随机掉落

中毒症の调查

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“感染症の调查”
完成要求： 敌我方一共累积发生グラン中毒状态10次
完成报酬： 1800G/4600EXP/スタ–アトマイザ–×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

目玉の调达

触发条件： 完成リ–ティア的约束任务“中毒症の调查”
完成要求： 收集リバッツの目玉×3
完成报酬： 1900G/3400EXP/脉打つミグマタイト×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： グラン水源1区域内打倒リバッツ（LV1～60）随机掉落

目片の调达

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 收集Gキュクロナ–ダの目片
完成报酬： 1000G/6000EXP/グランピ–ス×10
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒Gキュクロナ–ダ（LV1～60）随机掉落

肉の调达

触发条件： 与リ–ティア的友好度达到“友人”以上
完成要求： 收集ロヴラッピ–の肉×1

完成报酬：1500G/8000EXP/グランピ–ス×20
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野2区域内打倒ロヴラッピ–（LV1～60）随机掉落

锐ドリルの调达

触发条件：主线通关后且完成リ–ティア的约束任务“目玉の调达”
完成要求：收集エア・ゲンテの锐ドリル×1
完成报酬：2200G/5200EXP/グランピ–ス（光属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：大尖塔2区域内最高难度破坏大型敌人リベルゲンテ头部的钻头（ドリル）后完成任务获得

キサラ的约束任务

メモリ–フラグメントの入手1

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：收集メモリ–フラグメントA×5
完成报酬：700G/700EXP/デバンライド×5
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1、グラン水源1、炎の高地1等敌人随机掉落（LV1～30）或破坏箱子随机获得

ブ–ストエネミ–击破训练

触发条件：完成主线任务“ジャッドバンサ–击破任务”
完成要求：打倒1只ブ–ストエネミ–
完成报酬：300G/600EXP
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒任意敌人的ブ–スト形态即可，这种形态全身会发金光，能力要比普通状态下的敌人高，所有任务中都有一定概率出现

メモリ–フラグメントの入手2

触发条件：在武器开发位置选择“グランドライブ研究”花费8000点后触发
完成要求：收集メモリ–フラグメントB×12
完成报酬：1330G/3300EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1、グラン水源1、炎の高地1等敌人随机掉落（LV1～30）或破坏箱子随机获得

レアエネミ–讨伐1

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：打倒アルマラッピ–・オナ–×1（レア）
完成报酬：10000G/700EXP/ム–ンアトマイザ–×5
最大可完成次数：无限
完成要点：–

レアエネミ–讨伐2

触发条件：完成任务“静かなる都市”
完成要求：打倒ギオス・ルフレ×1（稀有）
完成报酬：3000G/3000EXP/シフタライド×5
最大可完成次数：无限
完成要点：–

レアエネミ–讨伐3

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒カ–ネベア・ゴルヴァ×1（稀有）
完成报酬：5000G/4800EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：–

メモリ–フラグメントの入手3

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集メモリ–フラグメントC×22
完成报酬：1900G/4000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハ–ド以上的任务（推荐等级35～40级别的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

メモリ–フラグメントの入手4

触发条件：完成キサラ的约束任务“メモリ–フラグメントの入手3”
完成要求：收集メモリ–フラグメントD×30
完成报酬：2000G/6500EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハ–ド以上的任务（推荐グラン水源1难度在ハ–ド以上的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

メモリ–フラグメントの入手5

触发条件：主线通关后且完成キサラ的约束任务“レアエネミ–讨伐3”
完成要求：收集メモリ–フラグメントE×30
完成报酬：2200G/5400EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハ–ド以上的任务（推荐等级45–50级别的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

虫脚の回收

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集ギュゲンテの虫脚×1
完成报酬：1000G/6000EXP/グランピ–ス×10
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV31～60）随机掉落

矿石の回收

触发条件：キサラ友好度达到“友人”以上
完成要求：收集ラピリスト–ン×1、ウッドオパ–ル×1和ペロブスカイト石×1
完成报酬：1200G/12000EXP/グランピ–ス×20
最大可完成次数：1次
完成要点：完成钢の荒野区域（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ラピリスト–ン、完成グラン水源区域（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ウッドオパ–ル、完成炎の高地区域（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ペロブスカイト石

オルクス的约束任务

スキルボ–ド扩张

触发条件： 完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求： 完成主线任务“钢の荒野资材回收任务”并获得A以上评价
完成报酬： 200G/500EXP/グランピ–ス（炎属性）×4/スキルボ–ド追加一枚
最大可完成次数： 1次
完成要点： 该任务中会出现不少中型敌人，注意自身的HP不要被它们打死，否则会降低过关的评价级别

シルブカ–ネベア击破训练

触发条件： 完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求： 打倒Lv15以上シルプカ–ネベア2只
完成报酬： 800G/500EXP/グランピ–ス（炎属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 在钢の荒野资材回收任务中会出现，打倒2只后完成

エネミ–击破训练

触发条件： 完成オルクス的约束任务“シルブカ–ネベア击破训练”
完成要求： 打倒Lv15バレダイナス系敌人×3、マフレザ–ル系敌人×4和マンデル系敌人×4
完成报酬： 1000G/600EXP/グランピ–ス（炎属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

クエストAランク训练

触发条件： 完成オルクス的约束任务“エネミ–击破训练”
完成要求： 以ハ–ド难度完成主线任务“钢の荒野哨戒任务2”且评价在A以上
完成报酬： 1200G/2000EXP/グランピ–ス（炎属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

スキルボ–ドの再扩张

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 完成主线任务“目を覚ます磁晶龙”并获得A以上评价
完成报酬： 300G/3300EXP/ラピリスト–ン×3/スキルボ–ド追加1枚
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

脚の回收

触发条件： 完成オルクス的约束任务“スキルボ–ドの再扩张”
完成要求： 收集Gダ–ク・ラグネの脚×1
完成报酬： 1200G/5000EXP/グランピ–ス（风属性）×6
最大可完成次数： 1次
完成要点： グラン水源2区域内打倒Gダ–ク・ラグネ（LV1～60）随机掉落

プレディカ–ダ击破训练

触发条件： 完成主线任务“地の底へ”
完成要求： 打倒Lv50以上的プレディカ–ダ
完成报酬： 1300G/6000EXP/ペロブスカイト石×2
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内会出现这类敌人，选ベリ–ハ–ド打倒它们即可

ギガンテス战Sランク训练

触发条件： 完成オルクス的约束任务“プレディカ–ダ击破训练”
完成要求： 以ベリ–ハ–ド难度完成主线任务“アルキュオネ讨伐任务”且评价在S以上
完成报酬： 1400G/9000EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

爪の回收

触发条件： 与オルクス的友好度达到“仲间”以上
完成要求： 收集ヴィヴリュ–ドの爪×1
完成报酬： 1800G/16000EXP/グランピ–ス（风属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野3区域内打倒ヴィヴリュ–ド（LV31～60）随机掉落

ギガンテス战Sランク再训练

触发条件： 主线通关后且完成オルクス的约束任务“ギガンテス战Sランク训练”
完成要求： 完成高难度任务“エウリュ–ド攻略任务”且评价在S以上
完成报酬： 2200G/18000EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

バンサ–击破训练

触发条件： 主线通关后且完成オルクス的约束任务“ギガンテス战Sランク再训练”
完成要求： 打倒Lv80以上的バンサ–系敌人×3
完成报酬： 2400G/38000EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

据点防卫Sランク训练

触发条件： 主线通关后且完成オルクス的约束任务“バンサ–击破训练”
完成要求： 完成高难度任务“リベルゲンテ决战”且评价在S以上
完成报酬： 1310G/45000EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

ヨミ的约束任务

部位破坏训练

触发条件： 完成主线任务“ヨミの要求”
完成要求： 收集バンサ–の爪片×1
完成报酬： 700G/2700EXP/グランブレ–ドＡ×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 打倒钢の荒野1区域内ジャッドバンサ–（LV1～60）随机掉落

矿物の调达

触发条件： 完成主线任务“ヨミの要求”
完成要求： 收集树木状の矿物×3
完成报酬： 800G/2700EXP/グランピ–ス（冰属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 各个任务报酬或在钢の荒野1区域采集

铳片の调达

触发条件： 完成ヨミ的约束任务“矿物の调达”
完成要求： 收集バレダイナスの铳片×2
完成报酬： 850G/2700EXP/グランピ–ス（冰属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒钢の荒野2区域内バレダイナス（LV1～60）随机掉落

炮片と爪の调达

触发条件： 完成ヨミ的约束任务“矿物の调达”
完成要求： 收集シルブカ–ネベアの炮片×2和レイバンサ–の爪×1
完成报酬： 900G/1800EXP/グランピ–ス（冰属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒钢の荒野2区域内シルブカ–ネベア（LV1～60）随机掉落シルブカ–ネベアの炮片、打倒グラン水源1区域内アルレイバンサ–（LV31～60）随机掉落レイバンサ–の爪

ギュゲンテの装甲の调达

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 收集ギュゲンテの装甲×3
完成报酬： 1000G/3200EXP/冷たく燃える金属结晶×2
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒グラン水源2区域内ギュゲンテ（LV1～60）随机掉落

机械生物の甲片の调达

触发条件： 完成ヨミ的约束任务“ギュゲンテの装甲の调达”
完成要求： 收集机械生物の甲片×3
完成报酬： 1206G/3200EXP/グランピ–ス（冰属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒ノヴァ内部区域内エアドギオス（LV1～60）随机掉落

金属の调达

触发条件： 完成ヨミ的约束任务“机械生物の甲片の调达”
完成要求： 收集ラコニア金属×3
完成报酬： 1300G/3600EXP/グランピ–ス（冰属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 部分约束任务完成后的奖励

爪片の调达

触发条件： Grand Act Ⅱ开始时
完成要求： 收集エデルクリトロの爪片×1
完成报酬： 1200G/8000EXP/グランピ–ス（冰属性）×6
最大可完成次数： 1次
完成要点： 打倒グラン水源1区域内エデルクリトロ（LV31～60）随机掉落

硬炮身の调达

触发条件： 与ヨミ的友好度达到“仲间”以上
完成要求： 收集モストカ–ネベアの硬炮身×1
完成报酬： 1700G/8000EXP/グランピ–ス（冰属性）×8
最大可完成次数： 1次
完成要点： 打倒グラン水源1区域内モストカ–ネベア（LV60～）随机掉落

铁线の调达

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集ガラティオンの铁线×3
完成报酬： 2300G/4500EXP/グランピ–ス（冰属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV1～60）随机掉落

盾素材の调达

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集シ–ドギオスの盾×1、ヴァッドギオスの硬盾×1和エアドギオスの大盾×1
完成报酬： 2000G/6200EXP/グランピ–ス（冰属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒グラン水源4区域内シ–ドギオス（LV31～60）随机掉落シ–ドギオスの盾、大尖塔2区域内ヴァッドギオス（LV60～）随机掉落ヴァッドギオスの硬盾、ノヴァ内部区域内エアドギオス（LV31～60）随机掉落エアドギオスの大盾

大弹头の调达

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集エウリュ–ドの大弹头×2
完成报酬： 2400G/6800EXP/グランピ–ス（冰属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒グラン水源1区域内エウリュ–ド（LV60～）随机掉落

ヒュペリオン的约束任务

盐の调达

触发条件：完成主线任务“ヒュペリオンのこだわり”
完成要求：收集岩盐×5
完成报酬：500G/1400EXP/グランピ–ス（炎属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域中采集获得

爪片の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“盐の调达”
完成要求：收集グランブの爪片×3
完成报酬：700G/1400EXP/グランピ–ス（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランブ（LV1～60）随机掉落

兽の肉の调达

触发条件：完成主线任务“炎の胁威”以及ヒュペリオン的约束任务“盐の调达”
完成要求：收集兽の肉×7
完成报酬：600G/1400EXP/グランピ–ス（炎属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源1区域内打倒ベガルフ（LV1～60）随机掉落

米と麦の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集米×5和麦×5
完成报酬：1100G/2500EXP/グランピ–ス（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：古代都市区域中采集随机获得

ダ–カ–の肉の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“米と麦の调达”
完成要求：收集ダ–カ–の肉×3
完成报酬：800G/4000EXP/グランピ–ス（炎属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内Gキュクロナ–ダ（LV1～60）随机掉落

软骨の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“ダ–カ–の肉の调达”
完成要求：收集ジュラキアの软骨×2
完成报酬：1150G/4200EXP/グランピ–ス（炎属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地2区域内ポリジュラキア（LV1～60）随机掉落

巨大な肉と鱼肉の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“软骨の调达”
完成要求：收集ギガンテスの肉×3和ギガンテスの鱼肉×3
完成报酬：1000G/5000EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内テュルトアス（LV1～60）随机掉落ギガンテスの肉、打倒钢の荒野2区域内アルキュオネ（1到60级内）随机掉落ギガンテスの鱼肉

大墨袋の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“巨大な肉と鱼肉の调达”
完成要求：收集デエフキュオネの大墨袋×3
完成报酬：1900G/4900EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地2区域内デエフキュオネ（LV60～）随机掉落

ミルクとたまごの调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“大墨袋の调达”
完成要求：收集兽のミルク×2和龙族のたまご×2
完成报酬：2000G/6700EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒大尖塔1区域内ミステルン（LV1～60）随机掉落兽のミルク、打倒大尖塔1区域内ウインディラス（LV1～60）随机掉落龙族のたまご

たまごの调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“ミルクとたまごの调达”
完成要求：收集アグリオスのたまご×2
触发条件：2200G/6800EXP/グランピ–ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内アグリオス（LV31～60）随机掉落アグリオスのたまご

冰の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集冰×2
完成报酬：1100G/11000EXP/グランピ–ス（炎属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：古代都市区域中采集随机获得冰

赤い树枝探し

触发条件：完成主线任务“未开の奥地”
完成要求：收集赤い树枝×10
完成报酬：1500G/500EXP/グランピ–ス×20
最大可完成次数：无限
完成要点：完成グラン水源区域（ノ–マル难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到赤い树枝

刃片の调达

触发条件：与ヒュペリオン的友好度达到“仲间”以上
完成要求：收集アセラビ–ソの刃片×1
完成报酬：1600G/12000EXP/グランピ–ス（炎属性）×8
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒グラン水源1区域内アセラビ–ソ（LV1～60）随机掉落アセラビ–ソの刃片

カリスト的约束任务

グラン器片の入手

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”
完成要求：收集ギガンテスのグラン器片×1
完成报酬：800G/1800EXP/グランピ–ス（雷属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源3区域内ヴィヴリュ–ド（LV1～60）随机掉落

爪片と壳片の入手

触发条件：完成主线任务“不机嫌な炮塔”
完成要求：收集エウリュ–ドの爪片×1和ギガンテスの壳片×1
完成报酬：850G/1800EXP/グランピ–ス（雷属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源1区域内エウリュ–ド（LV1～60）随机掉落エウリュ–ドの爪片和ギガンテスの壳片

机械部品の入手

触发条件：完成主线任务“炎の胁威”
完成要求：收集アルキュオネの浮游装置×3和アグリオスの炮片×3
完成报酬：900G/2000EXP/グランピ–ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地1区域内アルキュオネ（LV1～60）随机掉落アルキュオネの浮游装置、打倒炎の高地1区域内アグリオス（LV1～60）随机掉落

ギガンテスの甲片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“机械部品の入手”
完成要求：收集ギガンテスの甲片×5
完成报酬：950G/750EXP/グランピ–ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地1区域内アグリオス（LV1～60）随机掉落

甲片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“ギガンテスの甲片の入手”
完成要求：收集ロヴラッピ–の甲片×2
完成报酬：1000G/3000EXP/グランピ–ス（雷属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野2区域内ロヴラッピ–（LV31～60）随机掉落

原动机と刃片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“甲片の入手”
完成要求：收集アセラビ–ソの原动机×1和アセラビ–ソの刃片×2
完成报酬：1100G/3000EXP/グランピ–ス（雷属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源1区域内アセラビ–ソ（LV31～60）随机掉落アセラビ–ソの原动机和アセラビ–ソの刃片

主炮の入手

触发条件：完成主线任务“地の底へ”
完成要求：收集グレイオスの主炮×1
完成报酬：200G/7000EXP/グランピ–ス（雷属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：与カリスト的友好度达到“亲友”以上出现约束终极任务“カリスト改造计划”，在该任务中打倒グレイオス随机掉落

锐ノコ刃の入手

触发条件：完成主线任务“天を冲く大尖塔”
完成要求：收集ガラティオンの锐ノコ刃×2
完成报酬：1400G/3200EXP/グランピ–ス（雷属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV60～）随机掉落

硬骨格の入手

触发条件：主线通关后且完成カリスト的约束任务“锐ノコ刃の入手”
完成要求：收集ファンアフォルの硬骨格×1
完成报酬：1600G/4500EXP/脉打つミグマタイト×2
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内ファンアフォル（LV60～）随机掉落

驱动机关の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“硬骨格の入手”
完成要求：收集ギガンテスの驱动机关×3
完成报酬：2300G/4600EXP/グランピ–ス（雷属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV1～60）随机掉落

多积层の钢板の入手

触发条件：完成主线任务“天を冲く大尖塔”
完成要求：收集多积层の钢板×10
完成报酬：4000G/300EXP/グランピ–ス×10
最大可完成次数：无限
完成要点：完成古代都市（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

齿片の入手

触发条件： 与カリスト的友好度达到“仲间”以上
完成要求： 收集Gダ–ガッシュの齿片×2
完成报酬： 1500G/8000EXP/グランピ–ス（雷属性）×8
最大可完成次数： 1次
完成要点： 打倒钢の荒野1区域内Gダ–ガッシュ（LV1～30）随机掉落

レイヴァン的约束任务

ダ–カ–研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 打倒Lv.61以上的ダ–カ–×20
完成报酬： 1500G/18000EXP/瞬くクリソベル石×2
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

原生种研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 打倒Lv.80以上的原生种×30
完成报酬： 1800G/22000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

地质研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集瞬くクリソベル石×10
完成报酬： 2200G/38000EXP/グランピ–ス（冰属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成ノヴァ内部最高难度任务“ノヴァ内部哨戒任务”内出现的随机即时小任务奖励得到

ブ–スト エネミ–研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 打倒Lv.80以上的ブ–スト エネミ–×20
完成报酬： 2400G/33000EXP/グランピ–ス（雷属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

ノヴァ研究α

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集レイヴガイストの大结界×3和レイヴガイストの硬武装腕×3
完成报酬： 000G/45000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒ノヴァ内部区域内レイヴガイスト（LV60～）随机掉落レイヴガイストの大结和レイヴガイストの硬武装腕（レイヴガイストの硬武装腕必须破坏火箭发射装置才能获得）

大墨袋の调达

任务名称： ノヴァ研究β
触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集レイヴガイストの大收束器×5和レイヴガイストの硬假面×1
完成报酬： 4500G/47000EXP/脉打つミグマタイト×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒ノヴァ内部区域内レイヴガイスト（LV60～）随机掉落レイヴガイストの大收束器和レイヴガイストの硬假面

グラン研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集グランピ–ス×30
完成报酬： 1600G/19000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： 各个地域的敌人和箱子中高概率随机获得

矿石研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集ウッドオパ–ル×3、ペロブスカイト石×3和脉打つミグマタイト×3
完成报酬： 1700G/20000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成グラン水源（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ウッドオパ–ル、完成炎の高地（ハ–ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ペロブスカイト石、ノヴァ内部区域内采集随机获得脉打つミグマタイト

植物研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集天然树木×10
完成报酬： 2000G/25000EXP/グランピ–ス（炎属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成古代都市（ノ–マル难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

ギガンテス研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 打倒Lv.90以上的ギガンテス×3（注意捕获是不计算在内的）
完成报酬： 3000G/40000EXP
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

ギガンテスの武装研究

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集ギガティオンの硬铁线×1
完成报酬： 3000G/35000EXP/グランピ–ス（暗属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： 打倒ノヴァ内部区域内ギガティオン（LV60～）随机掉落

ギガンテスの装甲研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集グレイオスの锐角×1
完成报酬：4000G/42000EXP/グランピ－ス（暗属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：与カリスト的友好度达到“亲友”以上出现约束终极任务“カリスト改造计划”，在该任务中打倒グレイオス随机掉落



各角色的友好度终极任务

角色名称	任务要求	失败条件	出现的敌人	触发条件
不倒バカ一代	アグリオスの击破	アグリオス到达指定位置	Gプレディカ–ダ/Gグウォンダ/アグリオス	与セイル的友好度达到“亲友”以上
スタ–ルティナツクル	15分钟内到达最深处	时间结束未到达最深处	Gキュクロナ–ダ/Gガウォンダ/Gウォルガ–ダ/Gダ–ク・ラグネ	与ルティナ的友好度达到“亲友”以上
スイ–ツ・メルヘン	击破最深处的クリトロクィ–ン	–	プロラビ–ソ/オ–ニクリトロ/クリトロクィ–ン/ブロラビ–ソ/ミステルン・ナイト	与イズナ的友好度达到“亲友”以上
恋するシャロン	捕获最深部的アルキュオネ	–	マ–バレダイナス/ノイウィンディラス/コラル・ドラゴン	与シャロン的友好度达到“亲友”以上
战士に赠る爱	20分钟内到达最深处	时间结束未到达最深处	ラピミステルン/グルバナバンサ–/アルレイバンサ–/アセラビ–ソ/シルブカ–ネベア/トネルバンクゥ/スォロバンクゥ/エデルクリトロ	与オルクス的友好度达到“亲友”以上
注文の多い料理人	回收指定数量的新食材	–	バンクゥ/Gグウォンダ/ディ–トアス	与ヒュペリオン的友好度达到“亲友”以上
明红の少年	回收指定数量的矿物	–	Gクラ–ダ/Gエル・ア–ダ/ガラティオン/フレスバンクゥ/フォ–ドギオス/Gダガン/Gキュクロナ–ダ	与ヨミ的友好度达到“亲友”以上
カリスト改造计划	グレイオスの击破	グレイオス到达指定位置	Gエル・ア–ダ/Gダ–ガッシュ/グレイオス/Gミクダ	与カリスト的友好度达到“亲友”以上

故事模式主线流程

本作的关卡设计较为一般，几乎没有解谜要素，每关基本都“无双式”地刷到关底，打倒深处的巨兽型BOSS即可。许多关卡的BOSS有所重复，这里仅列出主线的基本流程，BOSS打法会在后文独立列出。

惑星の洗礼

The Battle for Survival Begins

一出来首先是基本战斗教学，学会移动和视点操作。接着学会猎人和枪手的攻击、猎人的回避以及及时攻击、副指令板的使用。结束后ルティナ加入队伍。

↓

完成第一个任务，场地上会出现多个Gクラ–ダ，不用管它们，直接朝标记了感叹号“！”的地方走。

↓

任务完成后可使用据点，目前开启仓库，能够使用主菜单和存档功能。

↓

前往ブリッジ，与フィルディア对话，追加任务“仲间の探索”并完成。

↓

据点中的任务门（クエストゲ–ト）和多人联机房间（マルチプレイル–ム）开放使用。

↓

セイル和イズナ加入队伍，前往下一章。

钢焰の巨兽

The Demon Above Us

前往ブリッジ与フィルディア对话两次，获得**モノメイト** ×10、**スケープドール** ×3。

↓

走出舰桥，在据点中与シャロン对话，追加任务“**グラン结晶を求めて**”并完成。

↓

追加任务“钢の荒野哨戒任务”并完成。

↓

追加任务“**ダーカー**讨伐任务”并完成。

↓

据点追加承诺任务(**プロミスオーダー**)，完成这些承诺任务可提升剧情相关的几个核心队友的好感度，好感度到达最高的“亲友”可在结局触发相关剧情。承诺任务的完成攻略将在后文统一讲解。

↓

领取**フィルディア**的承诺任务，完成“**武器ショップ**建设”、“**防具ショップ**建设”、“**アイテムショップ**建设”、“**クラスカウンター**建设”四个任务，可以制作武器、防具、道具，以及进行职业调整了。

↓

追加任务“**グラン安定供給のために**”并完成，进行到区域2的时候会出现大型BOSS，不用战胜它，撑过1分40秒即可逃脱。

↓

据点开放新设施**ラボ**，可进行其他设施的研究。

↓

追加任务“**ジャッドバンサー**击破任务”并完成。

↓

身上有2000G以上时，到**ラボ**选择指令“新武器研究”，可使用对大型BOSS的兵器“**ヘイロウ**”。

↓

追加任务“雪辱的新兵器”，装备上**ヘイロウ**完成。

↓

追加任务“**ヘイロウ**训练”，学习该武器的使用方法。

生存への挑战

Grand Act Ⅰ

低温休眠室(**コールドスリープルーム**)开放，通过“**カプセル**解冻”可让更多战场或据点内的支援同伴加入。

↓

外观商店（**コスチュームショップ**）、化妆室（**エステ**）、食堂开放。

↓

调查**コールドスリープルーム**的柜台（**コールドスリープカウンター**），选择“**カプセル**解冻”。

↓

分别完成**リーティア**、**カリスト**、**ヨミ**、**ヒュペリオン**、**オルクス**、**シャロン**的剧情任务，以任意顺序完成。

①リーティア

完成“リーティアのお愿い”，之后可选择キサラ或リーティア作为接线员。

②カリスト

完成“カリストの难题”，到达区域2后会出现巨型BOSSアグリオス，如果战力不足可以不用管它，回收好道具就行。该任务结束后カリスト成为同伴，リーティア或カリスト的分歧任务完成后都可追加新任务“炎の高地侦察任务”。

③ヨミ

完成“ヨミの要求”，ヨミ成为同伴。

④ヒュペリオン

完成“ヒュペリオンのこだわり”，ヒュペリオン成为同伴。ヨミ或ヒュペリオン的分歧任务完成后都可追加新任务“グラン水源侦察任务2”。

⑤オルクス

完成“オルクスの训练”，オルクス成为同伴，追加新任务“钢の荒野资源回收”。

⑥シャロン

消费5000G在ラボ执行“新兵器研究”，完成任务“バイル训练”，シャロン成为同伴，开放新职业バスター，该职业可同时装备猎人、枪手和法师的武器。

↓

接下来要分别完成**ルティナ**、**セイル**和**イズナ**的剧情任务，同样以任意顺序均可。

①ルティナ

前往ブリッジ与之对话，触发任务“炎の胁威”并完成。然后触发“アルキュオネ击破任务”和“光线の猛威”，冲主线的话只完成后者即可。

②セイル

与セイル对话触发任务“命令违反”，完成后继续触发“ディ－トアス击破任务”和“不机嫌な炮塔”，冲主线的话只完成后者即可。完成后者后触发“エウリュ－ド击破任务”。

③イズナ

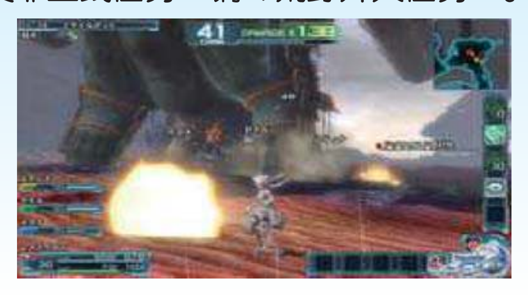
与イズナ对话触发任务“屈从の巨兽”，完成后继续触发“钢の荒野”和“新たな大炮”，冲主线的话只完成后者即可。新设施“ギガンテス捕获所”开放。

↓

完成上述三条路线的主线任务后，前往ブリッジ触发剧情。完毕后到ラボ消费8000G选择“グランドライブ研究”。

↓

与レイヴァン对话触发任务“水源を这う脚”并完成，进入下一章。该任务完成后触发非主线任务“钢の荒野歼灭任务”。



脱出

Tipping Point

前往ブリッジ触发剧情，追加任务“目を覚ます磁晶龙”并完成。

↓

追加任务“迫り来る胁威”并完成。

↓

追加任务“据点防卫”。该任务BOSS前的两个シルブカ－ネベア的炮击威力很高，注意保持它们在同一视野，防止被偷袭。BOSSギュゲンテ是7个连体蜘蛛，正中间的一截是本体，集中攻击即可。

↓

追加非主线任务“アルキュオネ追迹击破任务”，想推进主线的话直接与フィルティア对话选择“惑星から脱出する”即可。

惑星の真实

Grand Act Ⅱ

与ラボ前方的シャロン对话触发剧情，追加任务“未踏の奥地”并完成。

↓

追加任务“限界の我慢”并完成。

↓

追加任务“地の底へ”并完成。

↓

到ラボ消费13000G选择“观测装置研究”。

↓

触发两个地形“大型パイル”和“大尖塔”的任务，先完成哪一处均可，但注意完成一方的任务后另一侧的难度会变成ベリ－ハ－ド。

①大型パイル

完成“静かなる都市”，注意该关的中BOSSシ－ドギオス和装恶鬼シ－ドギオス都会用盾防御，需要先从其他角度破防令其倒地后才能安心输出。到ラボ消费20000G选择“大型パイル研究”，然后与シャロン对话触发剧情，追加任务“钢野に穿つ杭”并完成。再次与シャロン对话触发剧情，追加任务“源流を塞ぐ杭”并完成。依旧与シャロン对话触发剧情，追加任务“炎泉を断つ杭”并完成。

②大尖塔

完成任务“天を冲く大尖塔”后，前往ブリッジ触发剧情，追加任务“记忆の断片”并完成。该任务只要在两层分别打倒几批怪物，收集2个和4个记忆断片即可，不必强制战斗。

↓

以上两条路线的任务都完成后，前往ブリッジ触发剧情，追加任务“塔の上のユノ”并完成。注意从本任务开始，关卡对玩家的推荐等级均在70以上，敌人的攻击力变得非常高，感觉吃力的话需要埋头刷一下装备再来挑战。

ほんとうの约束

A Planet's End

追加任务“ユノの觉悟”并完成。
↓
追加“惑星の未来”并完成。
↓
追加“约束の时”并完成。
↓
大结局

通关前，那些拥有承诺任务的固定加入NPC角色友好度达到“亲友”以上，在达成承诺任务报告时，该NPC会出现红色的弹出图标，发生其专门的剧情和追加任务，完成这些任务能够获得各自的对应奖杯，且在通关时能看到追加剧情。若通关时还有角色的最终追加任务没有完成，也可以通关后继续进行，然后再打一遍最终任务，可以看到刷新后的结局。通关后的特典有：追加新任务、各角色的新承诺任务、**コ－ルドスリ－プル－ム**中回家“**アイドルクル－**”“**匠クル－**”“**约束を系ぐ者たち**”三类角色、**ラボ**可对LV4的商店和设施进行研究。解冻“**约束を系ぐ者たち**”类角色可让**フィルディア**和**レイヴァン**作为NPC同伴加入，追加对应的承诺任务，完成后同样可获得奖杯。

ギガンテス攻略

ギガンテス是本作中镇守各关卡的BOSS级怪物，大部分**ギガンテス**都有着山丘般的庞大体型，部分**ギガンテス**体型较小。当BOSS全身发出红色光芒时代表其进入愤怒状态，此时所有攻击的威力均会上升，攻击频率也会加快，要小心应对。实在不行可以先远离，专注回复，等怒气消了再上。**ギガンテス**存在部位破坏设定，对特定的部位累积到一定伤害，就能破坏该部位。部位破坏有三点好处：1.令BOSS失去使用该部位对应的攻击方式；2.击破BOSS后的追加对应部位的报酬；3.有可能将BOSS的弱点暴露在外，更容易攻击。

利用**ヘイロウ**的**リングフィ－ルド**指令或道具**リングジェネレ－タ－**，可在BOSS身体周围布下一圈浮空的圆形力场，在力场下方按○可站到力场上（此时角色身上会有多个蓝色光圈提示）。力场可以构筑两层，在第一层力场的中央橙色圆斑位置按○可进一步上升到第二层，而站在力场的边缘按○则会下降到下一层。力场的作用是方便玩家攻击到BOSS的特定部位和弱点，尤其是对于近战的猎人而言，没有力场会让狩猎效率直线下降。对着BOSS的弱点（大多在头部，发射着醒目的黄光）积累伤害，可让BOSS陷入倒地的硬直状态，倒地后会露出弱点核心，对此核心攻击能轻松打出上万伤害。弱点核心的颜色会由红→橙→黄的顺序变化，当变成黄色时代表BOSS已经濒死，这时便可对其进行捕获了。

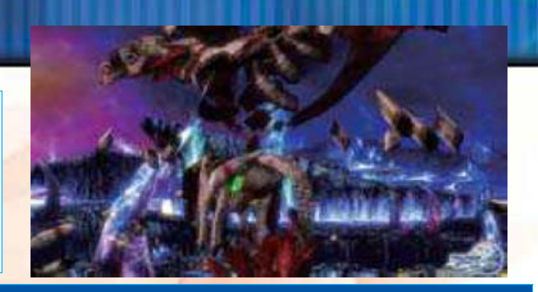
捕获

当**ギガンテス**陷入濒死时（弱点核心变为黄色），无论其是否处于倒地状态，都可以利用武器**パイル**的技能刺中其身体，然后使用**イグニッション**（需要先将该指令装到**サブパレット**上），发动**グランリンク**便可捕获。注意如果发动时**ギガンテス**的体力较高，则会捕获失败，**イグニッション**在使用一次后有冷却时间，不能无限制地连发。

需要注意，只有玩家在武器**パレット**里装备了**パイル**时才可使用**イグニッション**。而只要**パイル**的技能命中**ギガンテス**，无论玩家当前使用的武器是不是**パイル**，都可以发动**イグニッション**，这就允许玩家可以在NPC或联机同伴用**パイル**攻击时也能进行捕获了。当然，最保险的办法还是确认弱点核心变黄后，自己切换成**パイル**装备，使用技能命中，最后连按**イグニッション**的图标。

捕获的**ギガンテス**可作为我方的召唤兽

必杀技（ギガンテスブラスト）使用，提前将对应的图标设置在サブパレット上，在关卡中击破敌人蓄积其发动槽，在 BOSS 战中释放召唤兽不仅能对 BOSS 造成伤害，还附带令其行动停滞的效果。



召唤兽必杀技一览		
技名	対応ギガンテス	效果
アグリカノーネ	アグリオス	向上空发射主炮，然后从空中大范围降落，对散开的敌人致以中等伤害
グレイホルン	グレイオス	向周围放射出大范围的电击
アルトカノーネ	アルテイオス	向上空发射主炮，然后从空中大范围降落，对周围的敌人致以中等伤害
エウルスタンプ	エウリュード	垂直跳起后落地，放射出冲击波，对周围的敌人造成高伤害
ヴィヴシュラック	ヴィヴリュード	两脚向天空扬起，全方位地发射大量导弹
アルキインフェアノ	アルキュオネ	向正面发射特大火球，对命中目标造成高伤害
デエフヴォルカン	デエフキュオネ	一边转圈一边向周围投下烟雾弹，让敌人陷入盲目状态
ガラテエーレ	ガラテイオン	放射出生命能量，让所有同伴复活、HP 全满、解除一切异常状态且提升攻击力
ギガテシュトルム	ギガテイオン	翅膀展开 10 把电锯，斩杀附近的敌人
グラヴシュトルム	グラヴディオン	翅膀展开 10 把电锯，斩杀附近的敌人

ギガンテス対策

アグリオス

基本资料

出现任务	
钢の荒野 1	雪辱の新兵器、钢野に穿つ杭
钢の荒野 2	屈辱の巨兽、钢の荒野哨戒任务 2
グラン水源 1	ヒュペリオンのこだわり
炎の高地 1	カリストの难题
大尖塔 2	难：大尖塔资材回收任务

可破坏部位

左右各 3 挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの骨
ギガンテスの骨	ギガンテスの铳片	ギガンテスの肉
ギガンテスの铳片	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの甲片
ギガンテスのミサイル片	アグリオスのたまご	ギガンテスのグラン器片
ギガンテス·コア	ギガンテス·コア	アグリオスの角
アグリオスの炮片	アグリオスの炮片	アグリオスの纯コア
アグリオスの角	アグリオスの角	アグリオスのたまご
		アグリオスの炮片
		アグリオスの锐剑板

打法 遭遇后经常会先使用一次突进，该突进会撞碎圆形力场，同时还会飞来小型导弹，注意回避。待其突进攻击结束后可立即在侧面释放力场，上到高处破坏其左右的机枪的装甲。装甲破坏后アグリオス必定倒地，这时可攻击其头部露出的弱点核心。倒地起身后它必定还会再使用一次冲撞，因此不要急着释放圆形力场，等冲撞完毕后再用。

アグリオスP型

基本资料

出现任务	
钢の荒野 2	新たな大炮

可破坏部位

左右各 3 挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
ギガンテス·コア	ギガンテス·コア	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスの甲片	ギガンテスのグラン器片	アグリオスの纯コア
ギガンテスの骨	ギガンテスの甲片	アグリオスの角
アグリオスの炮片	アグリオスの炮片	アグリオスの炮片
	アグリオスのたまご	



打法 弱点为风，打法与アグリオス相同。

グレイオス

基本资料

出现任务	
グラン水源 3	地の底へ
古代都市 1	食材确保任务

可破坏部位

左右各 3 挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
ギガンテス·コア	ギガンテス·コア	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスの骨	ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの骨
ギガンテスのミサイル片	ギガンテスの骨	ギガンテスの甲片

ノーマル	ハード	ベリーハード
グレイオスの主炮	アグリオスのたまご	ギガンテスの铳片
	グレイオスの主炮	ギガンテスのミサイル片
		グレイオスの主炮
		グレイオスの纯コア
		グレイオスの锐角
		アグリオスのたまご



弱点为冰，打法与アグリオス相同。

アルテイオス

基本资料

出现任务	
グラン水源 4	难：アルテイオス决战
钢の荒野 3	难：★ラスト・デート

可破坏部位

左右各 3 挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
—	—	ギガンテスの驱动机关
		ギガンテスのグラン器片
		ギガンテスの骨
		アグリオスのたまご
		アルテイオスの大主炮（主炮破坏）
		アルテイオスの锐角

打法

与アグリオス基本相同，但是该 BOSS 的电击有时会让玩家陷入眩晕状态，这时如果中了主炮极有可能被秒杀。因此最好一开始先破坏主炮，并且注意当它身体变成蓝色时就是电击的前兆，抓紧时间远离。

エウリュード

基本资料

出现任务	
钢の荒野 3	ユノの觉悟
グラン水源 1	不机嫌な炮塔、エウリュード击破任务
グラン水源 4	迫り来る胁威

可破坏部位

肩上弹仓的箱子、手上的箱子

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのグラン片	ギガンテスのレーザー片
エウリュードの爪片	ギガンテスのレーザー片	エウリュードの纯コア
ギガンテスのレーザー片	エウリュードの炮身	エウリュードの大弹头
ギガンテスコア	エウリュードの爪片	エウリュードの炮身
	ギガンテスコア	

打法

弱点为雷，在正面设置力场，集中攻击胸部装甲可令其倒地。从倒地恢复战力后，它会大幅跳起，向后方发动突进攻击。起跳后落地会放射出令玩家眩晕的冲击波，可快速摇醒。

ヴィヴリュード

基本资料

出现任务	
钢の荒野 3	ヴィヴリュード击破任务、难：★ラスト・デート
グラン水源 1	难：ヴィヴリュード决战
グラン水源 3	源流を塞ぐ杭

可破坏部位

肩上弹仓的箱子、手上的箱子

各难度下掉落道具

ノーマル	ハード	ベリーハード
ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのレーザー片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスのレーザー片	ギガンテスのレーザー片	ヴィヴリュードの纯コア
	ヴィヴリュードの爪	

打法

弱点为光，打法与エウリュード基本相同，注意它多一招向正面喷射的长距离冰属性攻击。

アルキュオネ

基本资料

出现任务	
钢の荒野2	アルキュオネ追迹击破任务
グラン水源4	アルキュオネ讨伐任务
炎の高地1	炎の胁威、アルキュオネ击破任务
炎の高地2	限界の我慢、★恋するシャロン、难：アルキュオネ攻略任务
大尖塔2	难：大尖塔资材回收任务

可破坏部位		
肩部、触手		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスのクラッカ–片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片
ギガンテスの器片	ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのクラッカ–片
アルキュオネのゼリ–	アルキュオネの手片	ギガンテスの鱼肉
アルキュオネの手片	アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの纯コア
アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの墨袋	アルキュオネの手片
アルキュオネの墨袋	ギガンテス・コア	アルキュオネの硬肩部装甲（破坏肩部）
ギガンテス・コア		アルキュオネのゼリ–

打法 弱点为冰，地面上很难对其有效输出，需要借助两层力场到达其肩膀和中央位置进行攻击。它的肩部装甲和中央装甲都有被攻击判定，累积几次攻击就能将其放倒。注意当力场被破坏时，它的旋转触手有秒杀威力，此时应远离，等旋转结束后再靠近施放力场。

デェフキュオネ

基本资料

出现任务	
炎の高地2	炎泉を断つ杭
古代都市2	难：デエフキュオネ决战
钢の荒野3	难：★ラスト・デ–ト

可破坏部位		
肩部、触手		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテスのクラッカ–片	ギガンテスのクラッカ–片	ギガンテスのグラン器片
デエフキュオネの触手	デエフキュオネの触手	デエフキュオネの纯コア
アルキュオネのゼリ–	アルキュオネのゼリ–	デエフキュオネの触手
アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの浮游装置	デエフキュオネの大墨袋
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片	

打法 与アルキュオネ相同，注意它的火球炸裂威力非常高，在力场上攻击时由于跑动范围较小，非常危险。

ギュゲンテ

基本资料

出现任务	
グラン水源2	水源を这う脚、据点防卫
グラン水源4	难：ギュゲンテ击破任务

可破坏部位		
所有蜘蛛的机枪、第一蜘蛛的钻头、第二蜘蛛的激光装置、第三蜘蛛的加农炮、第三蜘蛛的发射器、第五蜘蛛的加农炮、第五蜘蛛的发射器、第六蜘蛛的激光装置		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ギガンテスの驱动机关	ギュゲンテの纯コア
ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの壳片	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスの壳片	ギガンテスの铳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスの铳片	ギガンテスのレ–ザ–片	ギガンテスの铳片
ギュゲンテのレ–ザ–片	ギュゲンテの尾	ギガンテスのレ–ザ–片
ギュゲンテのミサイル片	ギュゲンテの虫脚	ギュゲンテの尾
ギュゲンテの尾	ギュゲンテの大炮塔部品	ギュゲンテの虫脚
ギュゲンテの虫脚	ギュゲンテの装甲	ギュゲンテの大炮塔部品
ギュゲンテの装甲	リ・ゲンテのドリル（必须破坏钻头）	ギュゲンテの装甲
		リ・ゲンテのドリル（必须破坏钻头）

打法 该 BOSS 惧怕炎属性，但没有弱点核心。由多个蜘蛛组成，有大炮塔的中间一截是本体，但其他部位均可以被破坏。当它们排成一列往前奔跑时，会向玩家发射跟踪的炮弹和激光，这时对 BOSS 积累一定程度的伤害可令其倒地，起身后分成单独个体潜地。注意在据点防御任务中，它的大炮塔会对据点发动炮击，累积 5 次便能摧毁据点而导致任务失败，在它进行炮击准备过程中抓紧攻击，可中断炮击。

リベルゲンテ

基本资料

出现任务	
大尖塔2	难：リベルゲンテ决战

可破坏部位		
所有蜘蛛的机枪、第一蜘蛛的钻头、第二蜘蛛的激光装置、第三蜘蛛的加农炮、第三蜘蛛的发射器、第五蜘蛛的加农炮、第五蜘蛛的发射器、第六蜘蛛的激光装置		
各难度下掉落道具		
ノ−マル	ハ−ド	ベリ−ハ−ド
–	–	ギガンテスの驱动机关
		ギガンテスのレ−ザ−片
		ギガンテスのクラッカ−片
		ギガンテスの壳片
		ギュゲンテの虫脚
		リベルゲンテの纯コア
		リベルゲンテの大炮塔部品
		リベルゲンテの硬装甲
		エア・ゲンテの锐ドリル（必须破坏钻头）



弱点属性为雷，打法与ギュゲンテ相同。

ガラティオン

基本资料

出现任务	
古代都市1	ガラティオン击破任务、★明红の少年
大尖塔1	天を冲く大尖塔、ガラティオン追迹击破任务
钢の荒野2	难：钢の荒野连续击破任务

可破坏部位		
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角		
各难度下掉落道具		
ノ−マル	ハ−ド	ベリ−ハ−ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの肉	ギガンテスの骨
ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの甲片	ギガンテスのグラン器片
ガラティオンの铁线	ギガンテスの驱动机关	ガラティオンの纯コア
	ガラティオンの铁线	ガラティオンの铁线
		ガラティオンの硬骨格

打法

弱点属性为暗，该 BOSS 的主要攻击方式都是近战，尤其是双翼排锯的威力非常大，同时被两把击中几乎必定秒杀，但是相对地，它的远程较为匮乏，只有射锚器会射出没有攻击力的红光，命中后会把玩家角色包在红球里强制传送到 BOSS 正前方，注意及时跑开，回避接下来的追击。另外如果玩家利用圆形力场到高处攻击，就要注意它尾巴上的剑刃发红光，这代表它即将甩尾攻击。

ギガティオン

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	果たすべき使命

可破坏部位		
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角		
各难度下掉落道具		
ノ−マル	ハ−ド	ベリ−ハ−ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの甲片
ギガンテスのグラン器片	ギガティオンの纯コア	ギガンテスの骨
ギガンテスの驱动机关	ギガティオンの锐ノコ刃	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスの甲片	ギガティオンの硬铁线	ギガティオンの纯コア
		ギガティオンの锐ノコ刃
		ギガティオンの硬铁线



ガラティオン的强化版，弱点属性为炎。

グラヴディオン

基本资料

出现任务	
炎の高地2	难：グラヴディオン决战
钢の荒野3	难：★ラスト・デ−ト

可破坏部位		
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角		
各难度下掉落道具		
ノ−マル	ハ−ド	ベリ−ハ−ド
–	–	ギガンテスの甲片
		ギガンテスの骨
		ギガンテスのグラン器片
		グラヴディオンの纯コア
		グラヴディオンの锐刃
		グラヴディオンの硬铁线



弱点属性为风，ガラティオン的强化版。

レイヴガイスト

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	约束の时、难：レイヴガイスト决战

可破坏部位
第一阶段脸上的假面、第二阶段羽毛部分的激光、第二阶段羽毛部分的导弹发射器

各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
–	–	ギガンテスのグラン器片
		ギガンテスの甲片
		レイヴガイストの纯コア
		レイヴガイストの硬假面
		レイヴガイストの大收束器
		レイヴガイストの大结界
		レイヴガイストの硬武装腕（必须破坏导弹发射器）

打法 弱点属性为光，第一阶段的レイヴヒュフテ，只需破坏其假面或激光就能令其倒地，然后可搭建一层力场攻击到弱点核心，该阶段它的攻击动作均有很明显的前兆，看到以后拉开距离可以较为轻松地回避掉。第二阶段的レイヴガイスト需要破坏它的侧肋、脸部或者手腕的发射器才会倒地露出弱点，平时发射器处于收缩状态，需要在它举起双手蓄力、发射器发光时才能有效造成伤害，注意近战型职业必须搭建两层力场才能攻击到。另外注意第二阶段的手腕敲地的威力比第一阶段更高，最后一次敲地会产生冲击波，即使站在屏幕边缘也会被波及，要即使利用○键回避。

テュルトアス

基本资料

出现任务	
钢の荒野1	荒野に穿つ杭
炎の高地1	光线の猛威
古代都市1	テュルトアス击破任务、难：古代都市歼灭任务

可破坏部位
背上的炮台

各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの骨格
ギガンテスの肉	ギガンテスの骨格	テュルトアスの纯コア
ギガンテスのレ–ザ–片	ギガンテスの甲片	テュルトアスの皮片
ギガンテスの皮片	ギガンテスの皮片	テュルトアスの硬レンズ

打法 弱点属性为炎，没有弱点核心，它的攻击只有激光稍具威胁，优先破坏其炮台可令倒地。

ディ-トアス

基本资料

出现任务	
グラン水源1	命令违反、ディ–トアス击破任务
グラン水源4	迫り来る胁威、难：グラン水源歼灭任务
古代都市1	★注文の多い料理人

可破坏部位
背上的炮台

各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの骨格	ギガンテスの骨格
ディ–トアスの皮片	ギガンテスの肉	ギガンテスのグラン器片
	ギガンテスのグラン器片	ディ–トアスのレンズ
	ディ–トアスの皮片	ディ–トアスの大吸引袋
	ディ–トアスのレンズ	



与テュルトアス相同。

マグネトアス

基本资料

出现任务	
钢の荒野3	★难：ラスト・デ–ト
古代都市1	★注文の多い料理人

可破坏部位
背上的炮台

各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの皮片
マグネトアスの纯コア	マグネトアスの纯コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの骨格	マグネトアスの硬皮	マグネトアスの硬皮
ギガンテスのレ–ザ–片	マグネトアスの大吸引袋	マグネトアスの大吸引袋
		マグネトアスの硬レンズ



与テュルトアス相同。

ファンアフォル

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	惑星の未来

可破坏部位		
无		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ファンアフオルの硬骨格	ギガンテスの骨格
ギガンテスの骨格	ファンアフオルの大翼	ファンアフオルの纯コア
ギガンテスのグラン器片		ファンアフオルの硬骨格
		ファンアフオルの大翼
		ファンアフオル大尾羽根

打法 弱点属性为冰，主要攻击手段激光只会攻击正前方，只要维持在侧面输出便非常安全。

ゴルドス

基本资料

出现任务	
大尖塔1	塔の上のユノ
钢の荒野3	难：矿脉发见任务

可破坏部位		
牙、角		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの皮片	ギガンテスの皮片
ギガンテスの皮片	ゴルドスの纯コア	ゴルドスの纯コア
ギガンテスの甲片	ゴルドスの硬制御杭	ゴルドスの硬制御杭
	ゴルドスの锐攻击杭	ゴルドスの锐攻击杭

打法 弱点属性为雷，首先破坏背上的两个发射器令其倒地，然后以高威力的剑技或魔法攻击。它用角叩地的招式虽然看起来有很大破绽，但在空隙结束后会扬起攻击，近战时要注意回避。

オルゴルドス

基本资料

出现任务	
グラン水源1	难：ヴィヴリュ–ド决战
ノヴァ内部	难：ノヴァ内部哨戒任务

可破坏部位		
牙、角		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
–	–	ギガンテスの甲片
		ギガンテスのグラン器片
		オルゴルドスの纯コア
		オルゴルドスの硬制御杭
		オルゴルドスの锐攻击杭

打法 弱点为雷，基本行动方式与ゴルドス相同，注意它飞过来的刺状导弹有很强的跟踪性，必须不断奔跑才能躲开。

ディゴルドス

基本资料

出现任务	
大尖塔2	难：大尖塔歼灭任务
钢の荒野3	难：★ラスト・デ–ト

可破坏部位		
牙、角		
各难度下掉落道具		
ノ–マル	ハ–ド	ベリ–ハ–ド
–	–	ギガンテスのグラン器片
		ディゴルドスの纯コア
		ディゴルドスの锐攻击杭
		ディゴルドスの硬制御杭



与ゴルドス相同。



★10装备获得方法

当武器店的等级升到 Lv4 以后（通关后在ラボ处研究），★ 10 的武器和防具便会解禁，这也是目前已知的最强装备品。打造它们除了能解禁相关奖杯，还可大幅提升战力，当然，外形也是非常漂亮的。

武器

ソ-ド系

ザンバ	
必要素材	入手方法
アルテイオスの纯コア ×1	グラン水源 4“难：アルテイオス决战”ベリ－ハ－ド出现的アルテイオス掉落
ギガテイオンの硬铁线 ×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ－ハ－ド出现的ギガテイオン掉落
ディゴルドスの锐攻击杭 ×3	大尖塔 2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ディゴルドス掉落（部位破坏：角）
脉打つミグマタイト ×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ－ハ－ド出现的杂兵掉落

イクタチ	
必要素材	入手方法
オルゴルドスの纯コア ×1	ノヴァ内部“难：ノヴァ内部哨戒任务”ベリ－ハ－ド出现的オルゴルドス掉落
天然树木 ×3	古代都市任务的ノ－マル下出现的杂兵掉落或宝箱中获得
苔むしたセラミックス ×3	大尖塔 1“塔の上のユノ”ベリ－ハ－ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
	大尖塔的任务ベリ－ハ－ド下过关报酬
瞬くクリソベル石 ×3	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ－ハ－ド出现的宝箱中获得或过关报酬

モ-ニング・レッド
该武器无法在商店打造，需要在达成フィルディア的所有承诺任务后在舰桥触发和她的对话，解禁任务“★难：ラスト・デ-ト”，过关后获得。

パルチザン系

ソウルイ-タ-	
必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア ×1	炎の高地 1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地 1“炎の胁威”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
レ・エクセ－ジTの大目玉 ×3	ノヴァ内部“难：ノヴァ内部哨戒任务”ベリ－ハ－ド出现的レ・エクセ－ジT掉落
エウリュ－ドの大弹头 ×3	大尖塔 2“难：エウリュ－ド攻略任务”ベリ－ハ－ド出现的エウリュ－ド掉落
脉打つミグマタイト ×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ－ハ－ド出现的杂兵掉落

ディ-トレイ	
必要素材	入手方法
ディ－トアスの纯コア ×1	大尖塔 1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	グラン水源 1“ディ－トアス击破任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
レイヴガイストの大收束器 ×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ－ハ－ド出现的レイヴガイスト掉落
マグネトアスの硬レンズ ×3	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ－ハ－ド出现的マグネトアス掉落
ディ－トアスの大吸引袋 ×3	大尖塔 1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	グラン水源 1“ディ－トアス击破任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
ディ－トアスのレンズ ×3	大尖塔 1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落
	グラン水源 1“ディ－トアス击破任务”ベリ－ハ－ド出现的ディ－トアス掉落

ギュスタ－ク	
必要素材	入手方法
リベルゲンテの纯コア ×1	大尖塔 2 “难：リベルゲンテ决战” ベリ－ハ－ド 出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの大炮塔部品 ×3	グラン水源 2 “水源を这う脚” ベリ－ハ－ド 出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源 2 “据点防卫” ベリ－ハ－ド 出现的ギュゲンテ掉落
リベルゲンテの大炮塔部品 ×3	大尖塔 2 “难：リベルゲンテ决战” ベリ－ハ－ド 出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの装甲 ×3	グラン水源 2 “水源を这う脚” ベリ－ハ－ド 出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源 2 “据点防卫” ベリ－ハ－ド 出现的ギュゲンテ掉落
エア・ゲンテの锐ドリル ×3	大尖塔 2 “难：リベルゲンテ决战” ベリ－ハ－ド 出现的エア・ゲンテ掉落

ダブルセイバ–系

エクセランブレ－ド	
必要素材	入手方法
ギガティオンの纯コア×1	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ–ハ–ド 出现的ギガティオン掉落
ヴァッドギオスの硬装甲×3	大尖塔2 “难：エウリュ–ド攻略任务” ベリ–ハ–ド 出现的ヴァッドギオス掉落
ノイバリドランナの锐爪×3	大尖塔1 “大尖塔深部讨伐任务” ベリ–ハ–ド 出现的ノイバリドランナ掉落
パイロ–プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ–ハ–ド 过关报酬
ギガンテスのクラッカ–片×2	炎の高地1 “炎の胁威 “ノ–マル～ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落

アルキュレイバ－	
必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア×1	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1 “炎の胁威” ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部 “难：レイヴガイスト决战” ベリ–ハ–ド 出现的レイヴガイスト掉落
デェフキュオネの大墨袋×3	炎の高地2 “炎泉を断つ杭” ベリ–ハ–ド 出现的デェフキュオネ掉落
	古代都市2 “难：デェフキュオネ决战” ベリ–ハ–ド 出现的デェフキュオネ掉落
アルキュオネの硬肩部装甲×3	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1 “炎の胁威” ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落
ギガンテスのクラッカ–片×2	炎の高地1 “炎の胁威 “ノ–マル～ベリ–ハ–ド 出现的アルキュオネ掉落

ゴルトレック	
必要素材	入手方法
ゴルドスの纯コア×1	大尖塔1 “塔の上のユノ” ベリ–ハ–ド 出现的ゴルドス掉落
ラ–バレダイナスの大照准×3	钢の荒野3 “难：矿脉发见任务” ベリ–ハ–ド 出现的ラ–バレダイナス掉落
ゴルドスの锐攻击杭×3	大尖塔1 “塔の上のユノ” ベリ–ハ–ド 出现的ゴルドス掉落（部位破坏：角）
ディゴルドスの锐攻击杭×3	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ–ハ–ド 出现的ディゴルドス掉落（部位破坏：角）

ナックル系

スパイクスラッガ－	
必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ–ハ–ド 出现的ディゴルドス掉落
イ–グマンデルの大髭×3	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ–ハ–ド 出现的イ–グマンデル掉落
アビアディノの锐爪×3	大尖塔2 “难：エウリュ–ド攻略任务” ベリ–ハ–ド 出现的アビアディノ掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部 “ノヴァ内部哨戒任务” ベリ–ハ–ド 出现的宝箱掉落或过关报酬

エレマンド－グ	
必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ–ハ–ド 出现的ディゴルドス掉落
エレマンデルの大髭×3	炎の高地2 “难：炎の高地歼灭任务” ベリ–ハ–ド 出现的エレマンデル掉落
ヴィヴリュ–ドの硬炮身×3	グラン水源2 “源流を塞ぐ杭” ベリ–ハ–ド 出现的ヴィヴリュ–ド掉落
	钢の荒野3 “ヴィヴリュ–ド击破任务” ベリ–ハ–ド 出现的ヴィヴリュ–ド掉落
エレマンデルの硬棘鳞皮×3	炎の高地2 “难：炎の高地歼灭任务” ベリ–ハ–ド 出现的エレマンデル掉落

アグリック

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落
レイヴガイストの大收束器×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ–ハ–ド出现的アルテイオス掉落
アグリオスの炮片×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器“ノ–マル～ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落（部位破坏：ファランクス、炮台）

パイル系

スペキュレイト

必要素材	入手方法
ギュゲンテの纯コア×1	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落
ポルトルリンプの大胸ビレ×3	钢の荒野3“ユノの觉悟”ベリ–ハ–ド出现的ポルトルリンプ掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ポルトルリンプ掉落
マグネトアスの大吸引袋×3	钢の荒野3“★难：ラスト・デ–ト“出现的マグネトアス掉落
苔むしたセラミックス×3	大尖塔1“塔の上のユノ”ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
	大尖塔的任务ベリ–ハ–ド过关报酬

マテリアルティ

必要素材	入手方法
レイヴガイストの纯コア×1	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
アガミステルンの锐角×3	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的アガミステルン掉落
レイバンサ–の大机关炮	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ナ–ルレイバンサ–掉落（部位破坏：机关炮）
天然树木×3	古代都市的任务ノ–マル出现的杂兵掉落或宝箱中获得

エウリストン

必要素材	入手方法
エウリュ–ドの纯コア×1	大尖塔2“难：エウリュ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的エウリュ–ド掉落
レイヴガイストの硬假面	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
エウリュ–ドの大弹头×3	大尖塔2“难：エウリュ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的エウリュ–ド掉落
ヴィヴリュ–ドの硬炮身×3	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
ヴィヴリュ–ドの爪×2	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落

アサルトライフル系

ヤスミノコフ 3000R

必要素材	入手方法
ヴィヴリュ–ドの纯コア×1	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
ヴィバレダイナスの大弹仓×3	古代都市1“静かなる都市”ベリ–ハ–ド出现的ヴィバレダイナス掉落
	大尖塔2“难：エウリュ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィバレダイナス掉落
レイバンサ–の大机关炮×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ナ–ルレイバンサ–掉落（部位破坏：机关炮）
钝く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ–ハ–ド过关报酬

ギュブナ - ド

必要素材	入手方法
リベルゲンテの纯コア×1	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ–ハ–ド出现的リベルゲンテ掉落
リベルゲンテの大炮塔部品×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ–ハ–ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの大炮塔部品×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落
リベルゲンテの硬装甲×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ–ハ–ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの装甲×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ–ハ–ド出现的ギュゲンテ掉落

ツインマシンガン系

ヤスミノコフ 9000M

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落
バオム・マガヴルムの大铳×3	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的バオム・マガヴルム掉落
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的バオム・マガヴルム掉落
レイバンサ–の大机关炮×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ナ–ルレイバンサ–掉落（部位破坏：机关炮）
热を蓄える斜方辉石×3	炎の高地的任务ベリ–ハ–ド过关报酬
ギガンテスのミサイル片×2	钢の荒野1“雪辱の新兵器“ノ–マル出现的アグリオス掉落

ガラティグア

必要素材	入手方法
グラヴディオンの纯コア×1	炎の高地2“难：グラヴディオン决战”ベリ–ハ–ド出现的グラヴディオン掉落
レイヴガイストの大收束机×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
ガラティオンの硬骨格×3	古代都市1“ガラティオン击破任务“ベリ–ハ–ド出现的ガラティオン掉落
ギガティオンの锐ノコ刃×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的ギガティオン掉落（部位破坏：チエ–ンソ–）
ガラティオンの硬骨格×2	古代都市1“ガラティオン击破任务“ベリ–ハ–ド出现的ガラティオン掉落

エウリュボックス

必要素材	入手方法
エウリユ–ドの纯コア×1	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的エウリユ–ド掉落
ヴィヴリユ–ドの硬炮身×3	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリユ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリユ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリユ–ド掉落
エウリユ–ドの大弹头×3	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的エウリユ–ド掉落
エウリユ–ドの炮身×3	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的エウリユ–ド掉落
テユルトアスの硬レンズ×2	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的テユルトアス掉落

ロッド系

グラマシェント

必要素材	入手方法
ファンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
ガ–グランブの硬粘液结晶×3	钢の荒野1“难：钢の荒野走破任务”ベリ–ハ–ド出现的ガ–グランブ掉落
钝く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ–ハ–ド过关报酬
パイロ–プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ–ハ–ド过关报酬
脉打つミグマタイト×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落

ファンファ - レ

必要素材	入手方法
ファンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ–ハ–ド出现的アルテイオス掉落
ファンアフォルの大尾羽×3	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
ファンアフォルの大翼×3	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落

アグリ - グラ

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落
アビアディノの大コブ×3	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的アビアディノ掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ–ハ–ド出现的アルテイオス掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ–ハ–ド出现的アグリオス掉落

タリス系

ラッピ - ファンファン

必要素材	入手方法
ラッピ–・コア×1	钢の荒野3“钢の荒野歼灭任务“ノ–マル～ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落（推荐）
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ–掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ–掉落
アルマラッピ–の羽×3	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ–掉落
ラッピ–チケット×3	钢の荒野3“钢の荒野歼灭任务“ノ–マル～ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落（推荐）
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ラッピ–掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ–掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ–掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ–ハ–ド出现的宝箱掉落或过关报酬

ディ - トモア

必要素材	入手方法
ディ–トアスの纯コア×1	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	グラン水源1“ディ–トアス击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
マグネトアスの大吸引袋×3	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ–ハ–ド出现的マグネトアス掉落
ディ–トアスのレンズ×1	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	グラン水源1“ディ–トアス击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
ディ–トアスの皮片×1	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落
	グラン水源1“ディ–トアス击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ディ–トアス掉落

ゼニサシ

必要素材	入手方法
ギガティオンの纯コア×1	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的ギガティオン掉落
ヴァッドギオスの硬盾×3	大尖塔2“难：エウリユ–ド攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴァッドギオス掉落
ギガティオンの硬铁线×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的ギガティオン掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ–ハ–ド出现的宝箱掉落或过关报酬

ウォンド

マジカルウォンド

必要素材	入手方法
ヴィヴリユ–ドの纯コア×1	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリユ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリユ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリユ–ド掉落
スマラクリトロの锐爪×3	グラン水源4“难：グレイオス攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的スマラクリトロ掉落
ファンアフォルの大尾羽×3	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
パイロ–プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ–ハ–ド过关报酬

バンクゥバ -

必要素材	入手方法
レイヴガイストの纯コア×1	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ–ハ–ド出现的レイヴガイスト掉落
ヴェンバンクゥの大宝石×3	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴェンバンクゥ掉落
	グラン水源4“难：グレイオス攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴェンバンクゥ掉落
バンクゥの大宝石×3	古代都市1“静かなる都市”ベリ–ハ–ド出现的バンクゥ掉落
	古代都市1“古代都市哨戒任务”ベリ–ハ–ド出现的バンクゥ掉落
	古代都市1“★注文の多い料理人”ベリ–ハ–ド出现的バンクゥ掉落
フレスバンクゥの大宝石×3	古代都市1“★明红の少年”ベリ–ハ–ド出现的フレスバンクゥ掉落

ラピラピラ

必要素材	入手方法
ラッピ－・コア×1	钢の荒野3“钢の荒野歼灭任务“ノ－マル～ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落（推荐）
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ－掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ－掉落
アルテイオスの主炮×3	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ－ハ－ド出现的アルテイオス掉落（部位破坏：主炮）
ラッピ－チケット×3	钢の荒野3“钢の荒野歼灭任务“ノ－マル～ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落（推荐）
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ－ハ－ド出现的ラッピ－掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ－掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ－掉落
アルマラッピ－の羽×3	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ－掉落

ヘイロウ

アグリスラッガ－

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ－ハ－ド出现的アグリオス掉落
レイヴガイストの大结界×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ－ハ－ド出现的レイヴガイスト掉落
グレイオスの锐角×3	グラン水源4“难：グレイオス攻略任务”ベリ－ハ－ド出现的グレイオス掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ－ハ－ド出现的アグリオス掉落
レイブガイストの大收束器×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ－ハ－ド出现的レイヴガイスト掉落

アルキモルス－カ

必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア×1	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
レイヴガイストの大收束器×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ－ハ－ド出现的レイヴガイスト掉落
アルキュオネの大肩部装甲×3	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
デェフキュオネの大墨袋×3	炎の高地2“炎泉を断つ杭”ベリ－ハ－ド出现的デェフキュオネ掉落
	古代都市2“难：デェフキュオネ决战”ベリ－ハ－ド出现的デェフキュオネ掉落
アルキュオネの墨袋×3	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ－ハ－ド出现的アルキュオネ掉落

ガラテシェイバ－

必要素材	入手方法
ガラティオンの纯コア×1	大尖塔1“天を冲く大尖塔”ベリ－ハ－ド出现的ガラティオン掉落
ガラティオンの硬骨格×3	大尖塔1“天を冲く大尖塔”ベリ－ハ－ド出现的ガラティオン掉落
ガラティオンの锐ノコ刃×3	大尖塔1“天を冲く大尖塔”ベリ－ハ－ド出现的ガラティオン掉落（部位破坏：チエ－ンソ－）
ギガティオンの硬铁线×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ－ハ－ド出现的ギガティオン掉落
钝く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ－ハ－ド过关报酬

防具

オクタブロウブ（打击防御特化）

必要素材	入手方法
エウリュ－ドの纯コア×1	大尖塔2“难：エウリュ－ド攻略任务”ベリ－ハ－ド出现的エウリュ－ド掉落
エアドギオスの硬装甲×3	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ－ハ－ド出现的エアドギオス掉落
アビアディノの锐爪×3	大尖塔2“难：エウリュ－ド攻略任务”ベリ－ハ－ド出现的アビアディノ掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ－ハ－ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得

エキサショッティン（射击防御特化）

必要素材	入手方法
テュルトアスの纯コア×1	古代都市1“难：古代都市歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的テュルトアス掉落
オルテ・マカヴルムの大铳×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
パ–グランプの硬装甲×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的パ–グランプ掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的パ–グランプ掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
イ–グマンデルの大髭×2	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的イ–グマンデル掉落

エキサテクナ（法击防御特化）

必要素材	入手方法
フォンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
ポルトルリンプの大ヒレ×3	钢の荒野3“ユノの觉悟”ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的ポルトルリンプ掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的ポルトルリンプ掉落
メドジュラキアの硬骨×3	钢の荒野1“钢野に穿つ杭”出现的メドジュラキア掉落
	钢の荒野1“难：钢の荒野走破任务”出现的メドジュラキア掉落
	钢の荒野3“ユノの觉悟”出现的メドジュラキア掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ヴェンバンクゥの大宝石×2	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴェンバンクゥ掉落
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴェンバンクゥ掉落

ヘキサフレイブ（炎耐性特化）

必要素材	入手方法
デェフキュオネの纯コア×1	古代都市2“难：デェフキュオネ决战”ベリ–ハ–ド出现的デェフキュオネ掉落
レイバンサ–の大机关炮×3	グラン水源1“アルレイバンサ–击破任务”出现的アルレイバンサ–掉落
フォンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的ファンアフォル掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ウロザ–ドの锐爪×2	钢の荒野3“ユノの觉悟”ベリ–ハ–ド出现的ウロザ–ド掉落

ヘキサアイブ（冰耐性特化）

必要素材	入手方法
ヴィヴリュ–ドの纯コア×1	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的ヴィヴリュ–ド掉落
レゾルカ–ネベアの硬头骨×3	钢の荒野3“ヴィヴリュ–ド击破任务”ベリ–ハ–ド出现的レゾルカ–ネベア掉落
モストカ–ネベアの毛皮×3	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ハ–ド出现的モストカ–ネベア掉落
	古代都市1“古代都市扫讨任务”ハ–ド出现的モストカ–ネベア掉落
	古代都市1“★スイ–ツ・メルヘン”ハ–ド出现的モストカ–ネベア掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ハ–ド出现的モストカ–ネベア掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ–ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落

ヘキサボルブ（雷耐性特化）

必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ディゴルドス掉落
アガミステルンの锐巢角×3	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的アガミステルン掉落
エレマンデルの大髭×3	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ–ハ–ド出现的エレマンデル掉落
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的エレマンデル掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ–ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落

ヘキサストブ（风耐性特化）

必要素材	入手方法
マグネトアスの纯コア×1	钢の荒野3“★难：ラスト・デ–ト”ベリ–ハ–ド出现的マグネトアス掉落
スマラクリトロの大毛皮×3	古代都市1“古代都市哨戒任务”ベリ–ハ–ド出现的スマラクリトロ掉落
	グラン水源4“难：グラン水源歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的スマラクリトロ掉落
	グラン水源4“难：グレイオス攻略任务”ベリ–ハ–ド出现的スマラクリトロ掉落
ポリジュラキアの大尾羽×3	炎の高地2“限界の我慢”ベリ–ハ–ド出现的ポリジュラキア掉落
	炎の高地2“目を覚ます磁晶龙”ベリ–ハ–ド出现的ポリジュラキア掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得

必要素材	入手方法
オルテ・マガヴルムの硬手×2	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的オルテ・マガヴルム掉落

ヘキサライブ（光耐性特化）

必要素材	入手方法
オルゴルドスの纯コア×1	グラン水源1“难：ヴィヴリュ–ド决战”ベリ–ハ–ド出现的オルゴルドス掉落
	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ–ハ–ド出现的オルゴルドス掉落
フレスバンクウの大宝石×3	古代都市1“★明红の少年”ベリ–ハ–ド出现的フレスバンクウ掉落
ウィンディラスの大尾×3	大尖塔1“记录装置の指定数回收”ベリ–ハ–ド出现的ウィンディラス掉落
	大尖塔2“难：大尖塔资材回收任务”ベリ–ハ–ド出现的ウィンディラス掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ–ハ–ド出现的ウィンディラス掉落
	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的ウィンディラス掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ–ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落
	ノヴァ内部“惑星の未来”ベリ–ハ–ド出现的エクセ–ジT掉落

ヘキサグル-ブ（暗耐性特化）

必要素材	入手方法
アルテイオスの纯コア×1	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ–ハ–ド出现的アルテイオス掉落
ブリバッツの硬翼膜×3	グラン水源1“难：ヴィヴリュ–ド决战”ベリ–ハ–ド出现的ブリバッツ掉落
	古代都市1“★スイ–ツ・メルヘン”ベリ–ハ–ド出现的ブリバッツ掉落
Gダ–ク・ラグネの硬触角×3	グラン水源2“未踏の奥地”ベリ–ハ–ド出现的Gダ–ク・ラグネ掉落
	古代都市1“静かなる都市”ベリ–ハ–ド出现的Gダ–ク・ラグネ掉落
	大尖塔1“★スタ–・ルティナックル”ベリ–ハ–ド出现的Gダ–ク・ラグネ掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ–ド或ベリ–ハ–ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ウロザ–ドの硬ヒレ×2	钢の荒野3“ユノの觉悟”ベリ–ハ–ド出现的ウロザ–ド掉落
	钢の荒野3“难：矿脉发见任务”ベリ–ハ–ド出现的ウロザ–ド掉落



奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	7
白金所需时间	70小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



ファンタシ-スタ-ノヴァマスタ-（白金）

取得条件： 获得其他所有奖杯

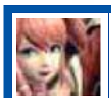




日记はじめました（铜杯）

取得条件： 主线流程中获得





ギガンテスバスタ（铜杯）

取得条件： 第一次讨伐ギガンテス

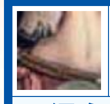




いないというか……いるというか……（铜杯）



取得条件： 主线流程中获得

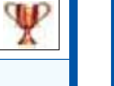


ギガンテスキャプャ-（铜杯）



取得条件： 捕获一只大型BOSSギガンテス

奖杯说明： 主线任务中固定获得，按照游戏自带或前文的系统说明便可顺利捕获。



交错する思惑（铜杯）



取得条件： 主线流程中获得



丧失、そして惑星との新たな战いの始まり（铜杯）



取得条件： 主线流程中获得



灭びの历史



取得条件： 主线流程中获得



大型パイル
ラストワン！



取得条件： 主线流程中获得



ひとつの物语の
幕引き……そして……



取得条件： 主线流程通关



复兴への一歩



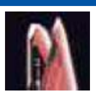
取得条件： 主线流程发展到グランドアクト 2 后，在基地任意设置一个设施



探检发见みんなの街



取得条件： 配置所有的 LV4 商店与设施，且所有设施都配置 4 个后勤角色



业物诞生



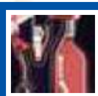
取得条件： 制造出第一把★ 7 的武器
奖杯说明： 需商店等级到达 LV3 后。



大业物诞生



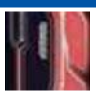
取得条件： 制造出第一把★ 10 的武器
奖杯说明： 需商店等级到达 LV4 后，制作素材请参考前文的★ 10 装备一览。



铁壁の盾



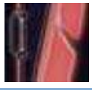
取得条件： 制造出第一件★ 7 的防具
奖杯说明： 需商店等级到达 LV3 后。



最强の盾



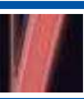
取得条件： 制造出第一件★ 10 的防具
奖杯说明： 需商店等级到达 LV4 后，制作素材请参考前文的★ 10 装备一览。



自由自在



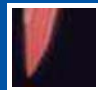
取得条件： 制造出第一件★ 7 的武器附件
奖杯说明： 需商店等级到达 LV3 后。



变幻自在



取得条件： 制造出第一件★ 10 的武器附件
奖杯说明： 需商店等级到达 LV4 后。



これぞ俺流



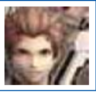
取得条件： 为任意一件武器装备 4 个武器附件



ずっと相棒と一绪



取得条件： 与ルティナ友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



不倒のセイル



取得条件： 与セイル友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



チ - ズケ - キの味



取得条件： 与イズナ友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



遥かな时と银河を超えて
出会った二人



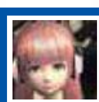
取得条件： 主线通关后，与レイヴァン的好感度达到亲友并看完触发的剧情



体调管理は
大事です



取得条件： 与リ – ティア友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



オペレ - タ - として



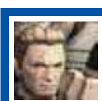
取得条件： 与キサラ友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



职人の心意气



取得条件： 与カリスト友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



オルクスパパと
家族の绊



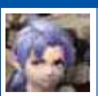
取得条件： 与オルクス友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



当たり前の料理



取得条件：与ヒュペリオン友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



オレは武器職人王になる！



取得条件：与ヨミ友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



恋人は仕事……？



取得条件：与シャロン友好度到达“亲友”并通过接下来触发的任务



英雄の意思



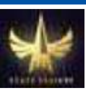
取得条件：主线通关后，与フィルディア的好感度达到亲友并看完触发的剧情



师范代



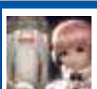
取得条件：角色任一职业达到 50 级



师范



取得条件：角色任一职业达到 100 级



はじめての解冻



取得条件：第一次解冻同伴



クル - 增加中



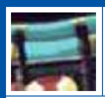
取得条件：解冻各种各样的同伴
奖杯说明：具体数字未知，但玩家只需完成下一个奖杯，这个奖杯自然也就顺利获得了。



クル - いっぱい



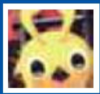
取得条件：解冻 320 名同伴



英雄の勋章



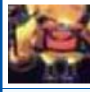
取得条件：击破 1111 个杂兵



英雄王の勋章



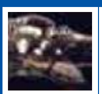
取得条件：击破 11111 个敌人



ギガンテススレイヤ -



取得条件：击破 111 个小型或大型的ギガンテス BOSS



アルテイオスハンタ -



取得条件：击破アルテイオス
奖杯说明：主线流程中获得。



ヴィヴリュ - ドハンタ -



取得条件：击破ヴィヴリュ－ド
奖杯说明：主线流程中获得。



グラヴディオンハタ -



取得条件：击破グラヴディオン
奖杯说明：主线流程中获得。



デェフキュオネハンタ -



取得条件：击破デェフキュオネ
奖杯说明：主线流程中获得。



リベルゲンテハンタ -



取得条件：击破リベルゲンテ
奖杯说明：主线流程中获得。



レイヴガイストハタ -



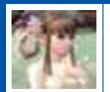
取得条件：击破レイヴガイスト
奖杯说明：主线流程中获得。



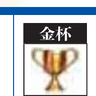
ソ - ド DE デ - ト



取得条件：“英雄の意思”剧情终了后，在舰桥会触发新的任务，过关后获得



汤けむりの向こう側へ



取得条件：将主线通关后追加的装潢材料ミニスパ或スパ配置在任意位置



不客气地说，这次的关卡设计实在是个败笔，全流程所有关卡的设计水准加起来都还不如《PSO》初代第一章的第一大关，令人非常失望。本作同样犯了许多PSV游戏最容易犯的通病——外表华丽，但内容实在匮乏，希望这股风气不要像传染病一样继续扩散下去了。

栏目主持：乌冬　文 钢琴

硬件短消息

PSV专用双层收纳包

品　　名	デュアルポ−チ【PS Vita】
出　　品	Cyber
对应机种	PSV
官方价格	1800日元





Cyber在12月上旬推出的新品，拥有双层超大容量的收纳包：双层分流设计让装备易于整理，一层是PSV专用收纳层，另一层是杂物层，可以把游戏卡带、记忆卡、数据线、耳塞之类的全丢进去。收纳包有全身防冲击框架，PSV收纳层有安全防护带并且加厚了防护层，给爱机十全的保护。





任天堂amiibo

品　　名	amiibo
出　　品	Nintendo
对应机种	3DS/Wii U
官方价格	1296日元

任天堂amiibo，是任天堂推出的拥有近场通讯技术Near Field Communication模组的手办，其内部储存芯片中的数据可传输到特定的游戏中。简单来说，这个amiibo就是很久以前GBA以及某些电子宠物机的数据追加周边的无线版本，在PSN、Xbox Live出现后的很长一段时间，曾经的这些实体的数据追加方式变成了我们熟知的DLC追加数据下载包，而现在任天堂再次把老酒换了新瓶装回去。对比只有虚拟数据的形式，这些精致的有实体的DLC是不是给人感觉更加实在呢，此举其实也能很大程度上弥补任天堂网络服务这个弱项，可谓一举两得。目前第一波对应《任天堂全明星大乱斗》的amiibo已经发售，以后将会有越来越多的amiibo上市，对于喜欢任天堂的玩家们来说，无疑是天大的喜讯。











品　　名	レトロGBイヤホンマイク
出　　品	Cool Clown
对应机种	全机种
官方价格	2138日元

Game Boy主题线控耳塞

基本上，电视游戏玩家是一个很有情怀的群体，所以怀旧主题的产品一直能不厌其烦一波接一波并且经久不衰。Cool Clown之前推出过数款Game & Watch主题的掌机壳、装饰贴膜和收纳包，估计是觉得Game & Watch主题周边出得差不多了，现在始推Game Boy主题周边了。这款Game Boy主题的线控耳塞，采用双卷线模块，可以在55厘米到120厘米之间调节适合使用的长度，控制器的部分就是个迷你的Game Boy，还带有麦克风的功能，当然那个屏幕就是个装饰而已，不会显示任何信息的。





品　　名	マルチ対応 ポケモンバッグ メガシンカver.2
出　　品	Max Games
对应机种	DS全系列
官方价格	2376日元

多用途口袋妖怪主题收纳包

Max Games推出的很大的收纳包，双向拉链全展开设计，看图可知至少可以塞两台3DS LL，4～5台手机，PSV更是不在话下，喜欢怎么塞就怎么塞，不过这图案对于大朋友来说是太花哨了，产品定位更偏向小朋友。







品　　名	エフシ−ポケット
出　　品	Columbus Circle
对应机种	FC
官方价格	6151日元

红白掌机

红白机掌机化是不少动手能力非常强的老外挑战过的项目。笔者见过改得最优秀的是很久以前一个外壳完全木制的版本，体积压缩到很小，而且功能齐全，还能输出视频到电视上。这里介绍的这款商品化的红白掌机就外观来说就跟木制的那款一模一样，感觉就是出自那位老外之手，不过更大的可能是点子被其他人偷了，因为老外博客上完全没提过这事，再者这东西没有任天堂的任何授权……先不管这版权的问题，这款红白掌机本身给人感觉还是相当有诚意的，内置88个游戏，屏幕2.8寸，15小时超长续航，视频输出，不插卡带光是耍里面的88个游戏都已经热泪盈眶了。







栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



在几款大作的轰炸过后，玩家们的购机热情和气温一起降到了冰点。先来说说3DS方面，新出的sky烧录卡雷声大雨点小，宣传中几乎全版本对应的逆天豪言不能说完全没有实现，但是具体到实际使用中，确实还有很多的不完善之处，尤其是游戏替换和新的两款大作不能对应的问题让很多心急的玩家根本没有耐心等待就直接入手了正版游戏，联网升级后又暂时和烧录卡脱离了关系。客观上来说现在的玩家已经对于正版的游戏方式有了心理准备，而且从长远来说，盗版终究会渐渐凋零，即便还能在市场上买到破解的硬件，但是各种下载、版本升级等问题会持续不断对玩家的游戏热情进行骚扰，如果这一代主机持续现在这种不冷不热不彻底的破解之路，那么到下一代掌机的时候，正版将成为玩家们理所当然的选择。只要看看我国对于各种知识版权越来越重视保护的措施和行货的破冰进程，就知道“和国际接轨”真的不再是多年前的梦呓了。New 3DS LL和New 3DS目前价格合理，分别是1100元和1000元，而老版的3DS LL则是900元，因此选择新型号应该是没什么可争议的了，尤其是进入2015年后将会出现只有新版主机能够支持的新作，所以新购机的玩家就不要为了一两百块钱给自己挖坑了。

PSV方面，官方软件在汉化方面的持续投入正在渐渐获得玩家的回报，很多玩家在购机时会发现自己心仪的游戏往往都会有中文版本，而且价格也比主机发售的初年要便宜了不少。PSV-2000型价格稳定在1100元，预计到春节前这个价格都不会有什么变动，加上2015的春节较往年要略晚，玩家还有比较长的时间进行准备，接下来《初音未来 女歌手计划F 2nd》、《梦幻之星 新星》、《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》这些高人气游戏也都会陆续推出中文版，相信PSV会得到越来越多玩家的支持。





年末商战原本只是日本和西方国家流行，不过近10年国内也逐渐跟上了，有钱谁不赚？为了准备年末商战，日本人可谓使尽了喝奶的力气，先是接连的日元贬值，美元兑日元达到了1：120，是7年来最低值，日元兑人民币同样也是7年来最低值，终于回到了“5算”时代。外国人到日旅游也有各种优惠政策，各种免税不用说，全日空航空公司从11月开始到2015年元旦期间，澳洲飞日本的航班买1送1，简直超值。

看看北美市场，对比早两年的不景气，在PS4和Xbox One两款新主机相继登台后，今年的电玩市场终于开始焕发生机，刚过去的“黑色星期五”感恩购物节可谓异常火爆，在各种优惠攻势下PS4和Xbox One单周销量都突破了百万。

观察完“水深火热”的西方国家后，看看广州市场又是个怎么样的景况，11月广州实体店的销售状况极为糟糕，不少老板都大吐苦水，先是日元自顾自的大幅贬值搞到一大票主机都被迫掉价，再是双11网店的冲击，实体店这生意是越来越难做了，还好进入12月后开始回暖，主要是传统买家（相对于喜欢网购的新生代）开始出来置办年货和圣诞的礼品了。

回到正题，先是PSV硬件相关的报价，PSV-2000还是一如既往，PSV-1000瑕疵机790元有交易，日版《梦幻之星 新星》同捆限定套装报1350元，记忆卡方面8G/16G/32G/64G分别报95元/170元/290元/430元，比之前稍微下滑了一些，PSV-TV普通版（没任何附件）报200元，豪华版（带1张8G记忆卡和6合1游戏下载码）报320元。

3DS方面，大小两台New 3DS的价格依然潇洒，分别报1050元和920元，3DS LL日版报880元，美港台版（均可破解使用烧录卡）都则在1250元左右，《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》限定主机报1180元，内有特殊主题，喜欢的朋友可以来一台。





以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD(8G)	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	1250	880	920	1050	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	1450	980	1000	1100	750	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	1280	1080	980	1180	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1300	1100	990	1150	660	50	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1280	900	980	1100	780	50	90	150
广西南宁	光派电玩	1400	1050	1050	1200	780	80	100	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	850	980	200	—	95	170	290	430
北京	绿洲电玩	880	1080	—	60	120	260	380	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	900	1090	320	80	110	210	330	480
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	300	95	95	190	300	450
广西南宁	光派电玩	—	1100	350	—	150	240	380	500

下崽工房

DOWNLOAD

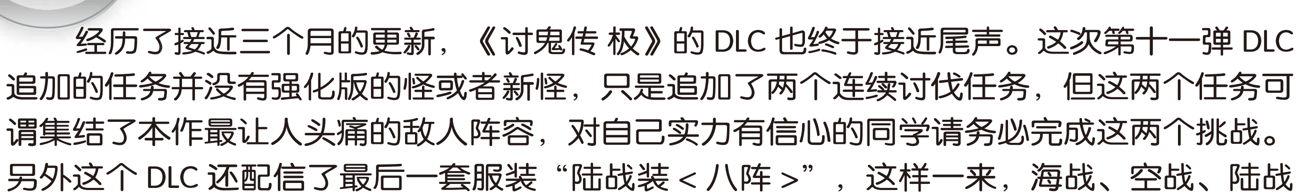
网罗热门游戏的DLC情报





讨鬼传 极

◆ ACT ◆ Koei Tecmo Games ◆日版◆ 2014 年 8 月 28 日



经历了接近三个月的更新，《讨鬼传 极》的 DLC 也终于接近尾声。这次第十一弹 DLC 追加的任务并没有强化版的怪或者新怪，只是追加了两个连续讨伐任务，但这两个任务可谓集结了本作最让人头痛的敌人阵容，对自己实力有信心的同学请务必完成这两个挑战。另外这个 DLC 还配信了最后一套服装“陆战装 < 八阵 >”，这样一来，海战、空战、陆战三套装备都齐备了。

DLC 第十一弹

极限の鬼神

难度	25
讨伐怪	インカルラ、ゴウエンマ、イミハヤヒ
场地	里周边

战法要点



前后两部作品的主题怪加一只阴迦楼罗（水天狗）的任务。强度是上位，三只鬼分别占用三个鬼域，所以不会串门，基本上只要一个个挨着清理即可。相信到这个时候大家的装备都已经是极位了，难度自然不高。完成这个任务可以拿到陆战装的相关素材，用以打造上位的陆战装。



英灵ノ梯

难度	35
讨伐怪	ショウケツジュ、メズコンゴウ、ヨモツイラツメ、マガツミカド
场地	何地彼方

战法要点



虽然同样是单体连续讨伐的怪物，但是正如前面所说，这个任务的敌人阵容是游戏里最让人头疼的，而且强度是极位，所以战斗之前一定要做好充分的准备。单人游戏或者人数不够的时候，NPC 优先选那木，其次是可以回复御魂使用次数的凛音，这个场地内只有一块地袛石，所以后期御魂使用次数很吃紧。完成任务可以拿到强化陆战装的素材。





怪物猎人 4 G



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

本作除了前作就有的下载任务之外，还新增了特别的外传任务。外传任务以 3 个任务为 1 个章节，任务之间会有彼此联系的剧情，大多都是讲述系列作品中曾经登场的 NPC 的故事。外传任务的要求也跟一般的任务有所出入，而且 3 个任务中只有最后 1 个能够反复挑战，其余两个会在完成后消失。外传任务可以联机完成，但是只有第一个接任务的人视作完成了任务，其余的玩家只算是协助完成。外传任务需要在网络下载页面选择 “クエスト” → “エピソ－ド クエスト” 进行下载，下载后还需要在自宅的房间服务艾鲁猫处的 “エピソ－ド 选择” 菜单中选择对应的章节才能接任务。由于同一时间只能开启一个章节，想要玩别的章节的任务就需要回到自宅进行更改。

汤けむり繁盛记 更新日期：2014 年 10 月 31 日

外传：猫の手も借りたい配达

任务类型	采取
任务等级	★ 4
地点	旧沙漠（昼）
主任务条件	交纳 10 个秘密のポ－チ
副任务条件	–
参加条件	HR4 以上，且只能使用 Rare 1 的武器
契约金额	300z
主任务报酬金额	2100z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

将黑猫打倒，它们撤退时就有可能留下掉落物，拾取时一定几率入手 “秘密のポ－チ” 。由于黑猫体型较小，又很容易被打飞，要选择适合的武器来打比较有效率。

外传：飞んで网に入る雷の虫

任务类型	采取
任务等级	★ 6
地点	原生林
主任务条件	交纳 3 只超电雷光虫
副任务条件	–
参加条件	HR4 以上，且不能携带弹和瓶以外的道具
契约金额	200z
主任务报酬金额	1800z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

首先要从支给箱中取出 “捕虫网” ，然后将在 3 区出现的雷狼龙击倒在地，就可以在其背上捕捉 “超电雷光虫” 。如果玩家的武器伤害够高，直接攻击后脚就可以让其倒地，否则就借助乘骑攻击吧。雷狼龙若是被打倒了，尸体消失后会再出现新的，大家不用畏手畏脚。

外传：乘りかかった输送船

任务类型	狩猎
任务等级	★ 6
地点	大海原
主任务条件	讨伐 1 只千刃龙
副任务条件	–
参加条件	HR4 以上
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11400z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

和村任务 “？？？” 一样，只是把对手换成了千刃龙。由于千刃龙身体下方属于比较安全的地方，所以即使是在狭窄的击龙船上面和其周旋也没有太大问题。当它飞到船外时，可以抓紧机会给一发炮击或两发强弩弹，打出硬直的话还可以继续输出。如果滞空时间比较长，那就说明它要飞到船头，这时要抓紧时间去敲下击龙枪的开关，可以给其造成不少伤害。如果不小心中了裂伤，可以直接跳到海里，这样就能安全地返回营地。一系列任务都会给 “ユクモチケット” 作为报酬，可以制作铳枪 “竹铳枪【トリオドシ】”、轻弩 “吹吹茶釜” 、弓 “竹取ノ弓” 、防具 “パティシエ系列” ，还有猫武器及猫防具。完成该任务后，可以将自宅的房间服务换成行云村的看板娘（ユクモ村の看板娘）。



极秘指令 1601 更新日期：2014 年 11 月 7 日

外传：秘密指令～紫～

任务类型	狩猎
任务等级	★ 6
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只黑狼鸟
副任务条件	–
参加条件	HR4 以上
契约金额	900z
主任务报酬金额	9000z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务本身并没有太特别的难点，照正常打法攻略即可。由于黑狼鸟的速度和追踪性，回复及磨刀时最好使用“モドリ玉”，不过单人挑战时要注意“モドリ玉”的使用时机。

外传：秘密指令～黑～

任务类型	讨伐
任务等级	★ 7
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐 1 只霸龙
副任务条件	–
参加条件	HR4 以上
契约金额	1800z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	–
时间限制	20 分钟

任务解说

除了任务时间变短之外，其余和普通的霸龙任务没有什么区别。关键是要熟悉霸龙的行动模式，抓住输出的机会，不然就凑齐一套 G 级的装备再回来碾压吧。

外传：秘密指令～白～

任务类型	讨伐
任务等级	★ 7
地点	极圈
主任务条件	讨伐 1 只崩龙
副任务条件	破坏崩龙的下颚
参加条件	HR4 以上
契约金额	1800z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	15 分钟

任务解说

任务时间只有 15 分钟，单人挑战的话不靠 G 级装备几乎不可能完成。战斗中要频繁攻击其后脚让其倒地，或者借助乘骑攻击来制造输出的机会。尽早破坏其下颚，这样可以在任务时间所剩无几时选择副任务达成。该任务会奖励猫防具“ネコ－トさんのコ－ト”的关键素材，完成任务后，还可以得到头部防具“鹰见のピアス”作为奖励，并且能够雇佣随从猫“イモ－ト”。



发见！《超》最高のお面 更新日期：2014 年 11 月 14 日

外传：インパクトなお面ンバ！

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	原生林
主任务条件	破坏桃毛兽的尾巴
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	400z
主任务报酬金额	3300z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

狂龙化的桃毛兽王会在 2 区出现，玩家要集中精力攻击尾部，一旦将桃毛兽王打死任务便会失败。有技能“破坏王”的话会方便许多。

外传：スツゴイお面つチャ！

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	原生林
主任务条件	破坏奇猿狐和白猿狐的耳朵
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10500z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

奇猿狐出现在 2 区，而白猿狐出现在 4 区，两者会一直处于耳朵覆盖脸的特殊状态。如果在未破坏耳朵的情况下将其中任意一方打倒，任务就会失败。白猿狐的头部非常硬，最好有技能“心眼”及“破坏王”，否则可能得借助爆弹才能将耳朵破坏。

外传：ほ－い、恐暴龙ですよ

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	地底火山
主任务条件	狩猎 1 只恐暴龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 以上
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25200z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

在 8 区会出现狂龙化的恐暴龙，而且其血量比起一般的恐暴龙要少，即使单人挑战也不会太困难。任务报酬“奇面族チケット”可以用来生产双刀“奇面案山子”、轻弩“奇面族の秘弩”以及猫武器和猫防具。完成该任务可以得到头部防具“最高のお面”作为奖励，而自宅的房间服务也可以更改为莫迦村的看板娘（モガ村の看板娘）。



我が輩だ！！！！！！！！

更新日期：2014 年 11 月 7 日

外传：我辈、目觉める！

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	旧沙漠（昼）
主任务条件	狩猎 10 只斧甲虫
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	1700z
主任务报酬金额	16500z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中出现的斧甲虫全部为弱化个体，很容易死。当杀死 4 区的第一只斧甲虫后就会出现炮甲虫，当斧甲虫的尸体消失后，炮甲虫就会即时召唤第二只斧甲虫。炮甲虫会在 4、5、7、10 区转悠，跟着它就有打不完的斧甲虫。炮甲虫为强化个体，即使玩家将其杀死也会出现第二只，所以放手一搏吧。

外传：飞翔せよ、我辈！！

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	遗迹平原
主任务条件	切断雌火龙的尾巴
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上，只能装备 Rare 1 的武器，且不能携带弹和瓶以外的道具
契约金额	300z
主任务报酬金额	3000z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

虽然玩家的攻击力被限制了，不过这只 G 级雌火龙的伤害也不高。活用支给箱中的“闪光玉”、“シビレ　”和“ブ－メラン”，再配合乘骑攻击要将其断尾不是什么难事。武器方面最好选择打点比较高的，技能方面有“心眼”和“破坏王”的话效率会更高。注意，在未断尾前将其打死的话，任务会宣告失败。

外传：我辈よ、永远に！！！

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	大砂漠
主任务条件	讨伐或击退 1 只豪山龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21900z
副任务报酬金额	–
时间限制	35 分钟

任务解说

任务内容和村上位紧急任务“高难度：友よ出会えよ豪山龙”差不多，只是这个任务中的豪山龙的攻击力要高一些，好在可以联机完成。在豪山龙的背上可以挖到名字霸气十足的“豪仙龙神丸”，不过只是精算道具而已。一系列任务都会提供“教官チケット”作为报酬，可以用来生产大剑“クロオビブレイド”、太刀“チェ－ンブレイド”、片手剑“クロオビソ－ド”和锤子“クロオビハンマ－”。



游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE



胧月 提供

《金田一少年事件簿 R》体感型解谜游戏《寒狱山庄杀人事件》趣味召开

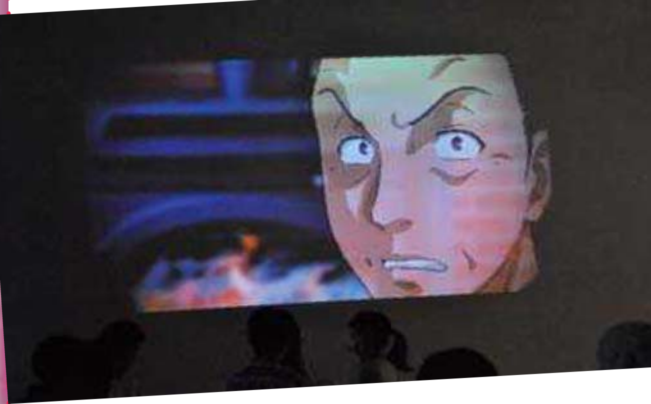
《金田一少年事件簿》和《名侦探柯南》可谓动漫迷童年的两部推理启蒙佳作，顺便吐槽一句今年的金田一日剧真是毁童年。日前，在东京举办了其实体推理游戏，参与的玩家要借助多种辅助道具，根据大屏幕影像上展示的信息来推理事件的真相。





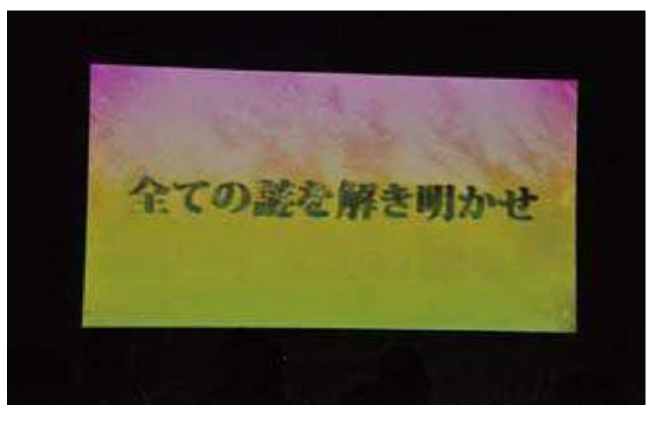
▶桌子上分配给玩家的神秘卡片，以及做记录的纸笔和橡皮。

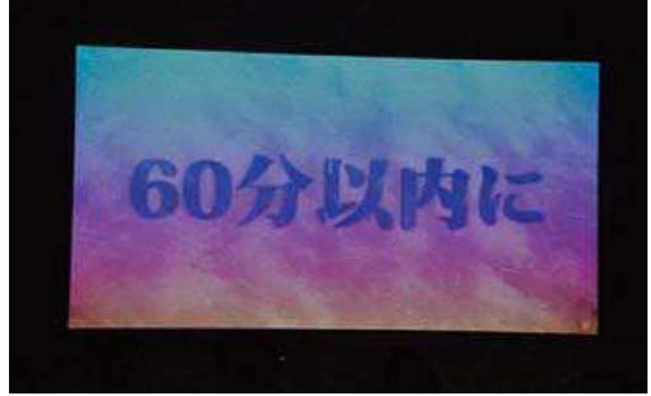




◀▲介绍故事的动画电影，金田一一、七濑美雪、剑持警部等熟悉的面孔尽数亮相。之前的宿敌地狱傀儡师高远遥一也高深莫测地再次登场，声优阵容与动画版一致。

这次的解谜游戏难度颇高，而且有时间限制，初次参加的玩家基本上只能干瞪眼到时间结束。但也正因为难度如此之高，激起了一些不服输的玩家们的好胜心而再度挑战。在活动末尾，主办方为手机游戏《解谜游戏杀人时间 vs 地狱傀儡师》做了宣传，同时宣布《寒狱山庄杀人事件》会在京都举行舞台演出。





▲限时 60 分钟，以日本惯有的两小时剧场版推理剧而言，这个时间差不多刚刚好。



◀▲现场观众紧张地答题。

New 3DS 隐藏小游戏《打砖块》

苍穹 提供

随着 3DS 新机型的发售，更为强大的机能和优质的裸眼 3D 效果让不少玩家都忍不住再掏腰包。最近还有玩家发现了 New 3DS 内置的隐藏小游戏——首先在主界面点击上方的因特网浏览器（インタ－ネットブラウザ－），进入浏览器界面后点击最下排右起第 2 个图标，再点击“+”号图标新开一个页面，在“よく见るお气に入り”的字样边按照“两短一长”（・・—・・—）的节奏点击触控笔（如上图），节奏有些类似《超级马里奥兄弟》第一关的经典 BGM。顺利触发的话“よく见るお气に入り”会变成“STAGE SELECT”字样，随后再选择下方的任意书签就可以启动《打砖块》的隐藏小游戏，用小球打碎由砖块组成的书签网址（如下图）。





苍穹 提供

粉丝自制《恶魔城》桌游


▲基于系列初代 FC 版制作的地图。

近年来“《恶魔城》系列”虽然陷入了泥淖，但玩家们对它的热爱之情始终不减，最近就有一位名叫 XsimonbelmontX 的网友在网上公布了他自制的《恶魔城》桌游。

游戏中设计了包括西蒙、阿鲁卡多等在内的 11 名角色，玩家需要扮演其中一人展开游戏。每名角色都有不同的主、副武器和技能，比如《迷宫画廊》的女主角夏洛特就遵从原作的设定擅长魔法攻击，但物理攻击很弱，她每回合可以自动回复 2 颗心；来须苍真初期只有 1 把武器，但可以凭借独特的吸魂能力快速地成长强大起来。剧情设定基于 2 代《西蒙的任务》，德拉库拉已死，但所有人都受到了诅咒。玩家们需要通力协作，收集到德拉库拉身体的 5 个部分，从而彻底击倒他解除诅咒。玩家扮演的角色通过投掷行动骰子在城堡中展开探索，比如“蜡烛”图标回复心，“宝箱”图标可以抽一张道具卡，“蝙蝠”图标则要抽一张遇敌卡、从而与不同的怪物开战。战斗同样通过骰子进行，“剑”图标由玩家攻击、“镰刀”图标由敌人攻击，“鸡腿”图标则能回复生命力。


▲▶11 名角色的卡片以及棋子。


▲每名玩家面前摆放的内容，包括角色卡、收集到的装备和心等。

游戏中涵盖 100 种怪物，超过 100 种道具，角色可以通过杀敌升级、收集装备强化自身，才有足够的实力挑战吸血鬼之王。

这款自制桌游各方面都忠于原作，如果是《恶魔城》的系列粉丝能从中勾起不少回忆。这位网友此前还耗时 8 个月自制过《辐射》的桌游，送给身为《辐射》死忠的妻子作生日礼物，创意和动手能力实在是惊为天人。



▶▼行动骰子和战斗骰子。


▶▼道具卡和怪物卡。

虫元兮 提供

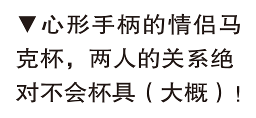
来自《口袋妖怪》的闪光弹！情侣周边上架


▲抱着红心的皮卡丘布偶，不用闪光也闪瞎我的眼。

翻开这一页时，想必圣诞已经和读者们擦肩而过。虽然对于大多数国人来说这一没有休假的节日其实可有可无，但是对于恋人们来说，圣诞节又是一个头疼该送什么礼物的日子。送礼所营造的商机，在圣诞节早已成为生活一部分的日本来说，更是商家必争之地。这不，老少通吃的《口袋妖怪》主题商店也在 11 月底“贴心”地为消费者准备了成对的周边产品。此次推出的周边共有 4 种图案，每一种都由 2 只口袋妖怪构成，分别为男版皮卡丘 / 女版皮卡丘、男版神秘猫 / 女版神秘猫、莎娜多 / 艾雷特以及拉迪亚斯 / 拉迪奥斯。图案中不乏红心及四叶草等元素，最适合与重要的人各持一半，方便多年之后相认（误）。下面就来一起欣赏这些充满情意的周边吧。


▲没有小屋放布偶，那就来一对随身携带的毛绒挂饰吧。


◀想要紧紧地维系彼此，就来一对简洁又不失可爱的项链吧。


►美味的巧克力饼干，吃完后留下萌萌的盒子也是极好的。


▲金属制的手机绳，两个放在一起可以凑成完整的图案。

▼心形手柄的情侣马克杯，两人的关系绝对不会杯具（大概）！






▲都说镜子里寄宿着灵魂，不过这个镜子里寄宿着《口袋妖怪》（笑）。

猎人集会所

栏目主持
库玛

在《怪物猎人4 G》中出现了形形色色的NPC，关于他们的一些故事也隐藏在角色台词的字里行间或是一连串的任务背景解说中。一些故事交代了NPC们不为人知的过去，而一些故事甚至让某些NPC出现了较大的形象反差，不过也正是因为这些故事的相互交织才让《怪物猎人》的世界变得更为丰富多彩，那么就让我们通过本辑的“猎人集会所”，来一起回顾一下这些NPC们的趣闻轶事吧！

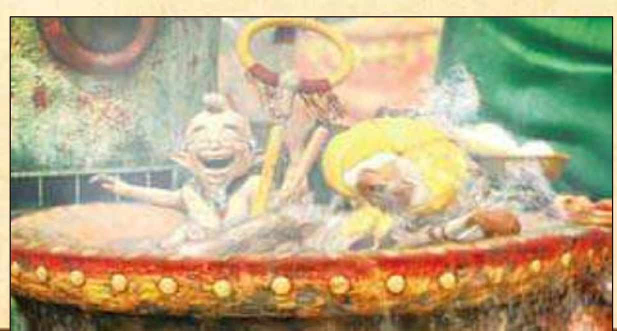
《怪物猎人4 G》的NPC轶闻

我们的旅团篇

“我们的旅团（我らの団）”是各怀目的的一群人在团长的号召下聚在一起并展开冒险的组织。旅团中的人都各有所长，并直接为玩家提供各种各样的帮助。根据旅团中的加工担当所述，“我们的旅团”的成员人数一直都在不断变化，人数最少时只有团长和加工担当两人，人数多的时候则像一个异常热闹的大家庭。作为领队的团长一直都对成员的去留意向表示了足够的尊重，并曾对成员说过“如果你们有其他想干的事想离开旅团，我都会支持你们。希望你们能把这个旅团当做家，偶尔回来一下，这样我就非常开心了。”

►“我们的旅团”的成员们既是一起冒险的同伴，也是相互陪伴的家人。





团长

一身西部牛仔打扮的团长平时自称为“寻宝猎人”，他的性格爽朗大方，不拘小节，并特别喜欢喝酒。

▲团长随身带的白色鹰隼担任着联络和搜索处于危险中的猎人的重任。

虽然团长的真实身分并未在游戏中被提及，但笔头领队（笔头リ－ダ－）曾称呼过他为“书记官殿下”，在游戏中团长也曾说过“要回一趟学术院”的台词，因此从这些情报不难推断出团长真实身分其实是王立学术院书记官。关于这个推测的另一个佐证就是在公开的团长设定画上，其一直带在身边的白色鹰隼被称作“王立古生物书士队的传书鸟”，就算团长自身不属于书士队，但由于书士队属于王立学术院旗下，因此团长一定是与王立学术院有着很深渊源的人。当玩家完成主线中的村紧急任务“天を回り手戻り来よ”后，团长提到自己必须回一个地方，去见一个他尊称为老师的人，并畏惧地说“如果我老不回去的话可能会被老师骂。”而这个地方很可能就是王立学术院。

如果玩家们足够细心的话就会发现“红龙来降”这一下载任务的依赖主是一个名为“学术院的笔头书记官”的NPC，在他的委托书中写道“我有一个弟子，他也是我的左右手，但由于他现在仍在外四处流浪，我没有等他回来的时间……”因此，这里提到的这个弟子很可能是指团长，而这个依赖主就是他的老师。可见老师对团长自由散漫地四处旅行一事也颇有微词。



▲团长精通猎人相关知识，并有着远高于常人战斗力，想必这些都来自精英聚集的王立学术院的培养。

担当人设的枝木真也曾强调游戏中团长的衣服和加工担当以及巴尔巴雷（バルバレ）集会所的公会会长是同一个风格，而旅团的看板娘也提到公会会长在年轻时曾组建过类似的旅团，乘着大篷车四处冒险，因此这些人物之间千丝万缕的联系也可以从这些细节之处看到。

旅团的看板娘



旅团看板娘的名字叫索菲娅（ソフィア），这个名字在英文中有“智慧”的意思，而其戴着眼镜、身着的学术风格服装、以及端庄有礼的言行都体现了其理智聪慧的一面。

但事实上看板娘有着十分天然呆的属性。比如游戏一开始就有她不小心将依赖书四散一地的动画，而团长也曾强调过绝对不要让看板娘喝酒的事。东多尔玛（ドンドルマ）的街工房工头（街工房の亲方）曾邀请过团长和看板娘喝酒，之后他的感想就是“非常非常后悔请喝酒的事”。所以不难想象到看板娘在喝了酒后撒酒疯，让其他人非常为难的景象……

看板娘对怪物有着非常浓厚的兴趣，并持有许多关于怪物的资料，玩家们注意观察的话会发现在接任务时，只要看板娘提到了一些特别的怪物，如黑蚀龙、铠龙、天迴龙时都会出现专属的台词，有时看板娘甚至还会一边说一边十分激动地站起来，或者要求猎人们模仿怪物们的举动，在动画中还有看板娘缝纫了大量怪物玩偶的场景，可见其对怪物有着超乎常人的热情。

值得一提的是有一个名为“交わした赤い热视线”的任务，当猎人与看板娘对话时，她会非常娇羞地告诉猎人自己有一个初恋对象。有一次她前往坦吉亚港附近的火山捕捉独角甲虫王时，在山间与这位初恋对象不期而遇。按照看板娘的形容，这位初恋对象有着热情的眼神、高高的个子和雄壮魁梧的身材。看

板娘动情地说当她看见这位初恋对象向着目标勇往直前的样子时便不可自拔地坠入了情网。于是她恳请猎人帮自己向这位初恋对象传达自己的爱慕之情，当猎人接受任务前往任务地后，眼前赫然出现的就是目露凶光的碎龙……不过冷静下来仔细感受一下的话，碎龙还真是符合之前看板娘所说的全部条件。

在村任务的后期，看板娘还收到了来自笔头新人（笔头ルーキー）的爱的告白，而她仅凭一句“这会妨碍我的工作”就直接拒绝了笔头新人，与她对怪物的热情一面形成了鲜明的对比。在这之后笔头新人依旧对看板娘死缠烂打过一段时间，而看板娘干脆直接以一副机器人的姿态，毫无感情地敷衍着笔头新人，她这一系列残酷的行为都让人不得不为纯情的笔头新人默默掬一把泪。



▲拥有独特个性的看板娘在玩家中也有着较高人气。

总的来说，看板娘在《怪物猎人4 G》中宛如女主角一般，她在方方面面满展现出来的丰富个性不仅让这个角色形象显得非常立体，也为游戏的剧情带来了生气与活力。

加工担当



加工担当是龙人族的后裔，他与团长一起创立了“我们的旅团”，由于他擅长制作和加工各式装备，因此在旅团中是不可或缺的重要一员。

加工担当的祖父曾是席纳德村（シナト村）的居民，因此当主线推进到席纳德村后会出现加工担当感激猎人能让他再次造访祖父的故土的台词。据说他的祖父曾离开席纳德村前往“传说的加工屋”学习技艺，并时常表露出希望某日能加工钢龙素材装备的意愿。

从表面上看加工担当是一个沉默寡言的人，但事实上只要猎人与他搭话，他就会时分热情地与猎人分享关于装备和大篷车等各方面的实用情报。平时性格温和的他曾因为团长酒后遗失了装备设计图而发怒，像这种平时不怎么发火的人一旦生起气来是十分可怕的。基于这个事件，加工担当明令禁止团长今后再饮酒，据说他当时发火的样子过于可怕，让在场的人都不敢再度回想当时的情形……



◀受祖父影响很大的加工担当对席纳德村抱有很深的感情，因此在旅程告一段落后他曾独自回到席纳德村缅怀祖父。

加工屋的少女



加工屋少女的父亲是纳古利村（ナグリ村）的村长，由于她十分讨人喜爱，因此村里的人们都宠爱地称她为“妹妹”。虽然她年纪小小，却有着非常高超的加工技术，为了学习世间的加工技术成为世界第一的加工职人，她欣然地加入了旅团，并尊称加工担当为老师。

加工屋少女性格活泼直率，若是遇到烦心的事就会“哇”地一声大哭出来，哭出来后又会习惯性地逞强说自己没有哭。不过自从来到东多尔玛后，加工屋少女日渐克服了自己爱哭鼻子的性格，并渐渐成长了起来。

在她加入旅团后，加工屋可以进行装饰品的制作，这是因为少女非常擅长锻造装饰品，其技艺甚至已经凌驾于她父亲之上，而对少女来说努力制作装饰品的出发点只是为了将猎人的装备装饰得更加亮闪闪、更加美观而已。此外值得一提的是，伊萨纳船（イサナ船）和伊萨纳飞艇的外形设计都是由少女亲自完成的。

►鲸鱼外观的伊萨纳船，其可爱的配色和外形都体现了加工屋少女的少女心。

屋台的料理长

料理长原本在巴尔巴雷经营着猫厨房，但由于运送食材的交通工具被怪物袭击，在百般无奈下料理长只得向猎人求助，于是团长乘机邀请它加入了旅团。

料理长性格温和，其句尾通常用“喵鲁（ニャル）”作为结尾，这源于中国人早年学日语时将句尾“です”误用为“阿鲁（アル）”的捏他。

料理长身着中国传统风格的服饰，并背着一口小小的中华锅。每当料理长开始制作料理时，场景就会自动切换为中国风BGM。作揖后，料理长便举起另一口巨大的中华锅开始制作料理，不一会儿，一顿丰盛的大餐就会出现在猎人面前。不过恐怕许多猎人都不知道，用来制作料理的某口大锅平日会作为料理长与龙人商人共同使用的洗澡池。幸好官方将料理长的厨具设定为了抗菌型，所以猎人们应该不用担心会吃坏肚子。（看完这段话内心受到伤害，而不敢再吃猫饭的猎人们，对不起……）

由于料理长一直以给团员们做出母亲风味的饭菜为己任，因此它不介意团员们直接称呼它为母亲。懂日语的玩家可能会发现，料理长有时会出现将“勇敢”说成“有感”、将“靠得住”说成“靠住得”等等用词错误或语序混乱的情况，这可能是因为身为艾鲁猫的它至今仍未能适应复杂的人类语言吧。

在猎人出发狩猎前，料理长都会尽责地张罗好料理，而除此之外的时间，它基本就一直在和龙人商人摆赌局消磨时间。顺便说一下，料理长一直有一个梦想，它希望某次能悄悄跟在执行搬蛋任务的猎人身后，并乘着猎人们专心搬蛋的时候对猎人们的后脑勺来一招暴击，然后抢过猎人手中掉下的蛋迅速返回厨房。当搞不清状况的猎人们失落地返回据点后，它就立刻端出用刚才抢走的蛋做出的料理来款待大家——足见我们的料理长温良的外表下还是有一颗喜欢恶作剧的腹黑心啊。

龙人商人



龙人商人是龙人族的后裔，为了探寻太古时期遗失的炼金技术而来到巴尔巴雷开始经营龙人问屋。但他用来收集情报和进行贸易的通道都因为怪物的横行被阻断了，而此时恰好在寻找商人加入旅团的团长承诺会找猎人来为他打开贸易通道，于是龙人商人也成为了“我们的旅团”的一员。

在龙人商人这里可以随时增加道具的数量，但是没人知道这些道具是如何增加的。直接询问龙人商人的话，它也只会回答“这是秘密。”不过看板娘说曾看到过各色的鸟儿运送道具，并且她还说龙人商人在接过道具后，脸上居然偷偷露出了奇怪的笑容——不过这个说法从未被证实过，所以我们就姑且将其当做传言吧。不过可以确信的是，龙人商人有着非凡的人脉和手段，因为龙人商人可以将据说要提前预约半年才能购得的莫加村蜂蜜很快地送到猎人的手上。

在“我们的旅团”受到黑蚀龙的袭击后，龙人商人说这黑蚀龙看起来就像是小孩子在发脾气一样。但黑蚀龙是天廻龙幼体的事是在那之后才被证实的，因此龙人商人说出这句话的时候应该还没有人知道这个事实，可见龙人商人除了其出色的经商能力外，对怪物也有着过人的观察能力。

龙人商人的最大兴趣就是赌博，当玩家去狩猎黑蚀龙时，龙人商人和料理长还暗自对狩猎结果下了赌注。但据说两人押的都是猎人会活着回来，因此这场赌局最后也就不了了之了。

旅团来到席纳德村后，龙人商人终于亲眼目睹了他追寻已久的炼金术，而他和摩诃炼金屋的第十四代传人也颇为投缘。

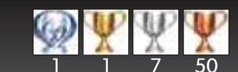
（未完待续）



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

电击文库 战斗巅峰



◆SEGA◆FTG◆2014年11月13日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：15小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无


白菜

白金路线

1.将对CPU的局数改成1，难度改为最低，完成故事模式12名角色的街机模式，并解锁结城晶与塞尔贝莉亚。

2.完成故事模式12名角色的梦幻对决模式，解锁12名角色的插画购买权。

3.进入训练模式，选择一名角色练习1小时，获得“トレ–ニング×3600sec”奖杯。

4.用这名角色挑战分数挑战模式获得300,000,000分以上；时间挑战模式在8分钟以内通关；生存模式击败15人。

5.完成战斗条件系列的全部奖杯。（可联网刷，也可以打CPU慢慢磨。）

6.在特典模式的角色相关特典部分，购买所有操作角色的插画；在编辑模式下购买全部角色图标、全部名片版式和任意角色的全部颜色。

7.轻小说试阅中任意点开一卷小说，翻到最后。

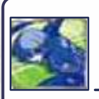
8.如果还没有获得“ネット对战デビュ–”，请找个有网络的环境，上网打一场。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	电击文库FIGHTING CLIMAXオ–ルクリア!	获得其他所有奖杯
铜杯	STARTING CLIMAX	初次进入游戏
铜杯	シャナ ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择智花通关
铜杯	キリト ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择大河通关
铜杯	深雪 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ア–ケ–ド スト–リ–クリア	街机模式选择莲太郎通关
铜杯	シャナ ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择智花通关

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	キリト ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择大河通关
铜杯	深雪 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择雪菜通关
铜杯	蓮太郎 ドリ–ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择蓮太郎通关
银杯	ハイスコアラ–	分数挑战模式获得300,000,000分以上
银杯	タイムアタッカ–	时间挑战模式在8分钟以内通关
银杯	サバイバ–	生存模式击败15人
铜杯	ネット対戦デビュ–	初次进行线上对战
铜杯	トレ–ニング×3600sec	训练模式累计游戏1小时
铜杯	サポ–ト×100	援护角色累计唤出100次（训练模式不可）
铜杯	ガ–ド×1000	防御敌人攻击累计1000次（训练模式不可）
铜杯	投げ回避×50	拆投累计成功50次（训练模式不可）
铜杯	切り札×300	发动王牌技累计300次（训练模式不可）
铜杯	ブラスト×100	发动BLAST累计100次（训练模式不可）
银杯	EX必杀技×500	发动EX必杀技累计500次（训练模式不可）
银杯	クライマックスア–ツ×100	发动超必杀技累计100次（训练模式不可）
银杯	インパクトスキル×500	发动冲击技（包括冲击破坏）累计500次（训练模式不可）
银杯	リフレクションガ–ド×500	发动反射防御累计成功500次（训练模式不可）
金杯	ダメ–ジ×10000000	对对手累计造成1000万伤害（训练模式不可）
铜杯	クライマックスア–ツ失敗……	发动超必杀技没有命中对手（训练模式不可）
铜杯	大逆转胜利！	体力差达75%以上时逆转胜利（训练模式不可）
铜杯	MAX CLIMAX–ARTS FINISH！	使用2个王牌标识强化的超必杀技获得胜利（训练模式不可）
铜杯	全员集合！	1P和2P双方同时唤出援护（训练模式不可）
铜杯	魂の激突！	双方发动冲击技（包括冲击破坏）互相撞击（训练模式不可）
铜杯	通常技胜利！	只使用通常攻击胜利（训练模式不可）
铜杯	完全胜利！	所有小局均是完美胜利（训练模式不可）
铜杯	頼れる相棒！	援护角色冷却时间结束的瞬间唤出援护（训练模式不可）
铜杯	スピ–ド胜利！	10秒以内胜利（时间速度限定为“Normal”。训练模式不可）
铜杯	ゾロ目フィニッシュ！	胜利时剩余时间十位数和个位数数字相同（训练模式不可）
铜杯	かかえ死に……	被击败时残余2个王牌标识和5条巅峰槽（训练模式不可）
铜杯	スペシャルイラスト コンプリ–ト	获得全部角色的特典插画
铜杯	アイコン コンプリ–ト	获得全部角色图标
铜杯	プレ–ト コンプリ–ト	获得全部名片版式
铜杯	キャラクタ–カラ– コンプリ–ト	获得任意角色的全部颜色
铜杯	10年早いんだよ！	解放隐藏角色结城晶（アキラ）的使用权
铜杯	殿下のために……！	解放隐藏角色塞尔贝莉亚（セルベリア）的使用权
铜杯	ノベル读了	轻小说试阅模式下读完任意一章节小说

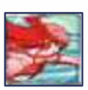
难点奖杯打法



ハイスコアラ–



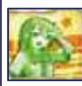
尽量保证每场战斗都能拿到至少一小局的完全胜利，稍稍受损的血量可以通过发动强化型BLAST来回复，这样每场战斗都能拿到40,000,000分左右。选择平和岛静雄一直放飞行道具会打得轻松一些。



タイムアタッカ–



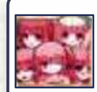
角色尽量选择打击系王牌技的角色，开场发动王牌技重创对手，然后发动强化型BLAST攒气，在强化状态下用41236B+C的超必杀技尽快将对手解决。每两小局战斗平均要在53秒内结束，前4场战斗难度较低，可以尽量多多赚取时间。选择平和岛静雄一直放飞行道具会打得轻松一些。



大逆转胜利！



对手满体力，自身被打致发动潜在能力，然后随便挨一下的血量，差不多就是75%。



全员集合！



最好找朋友刷一下或是打一打线上对战，否则要抓CPU唤出援护的时间简直困难。



完全胜利！



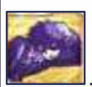
调成1局简单难度，满体力直接胜利即可。



頼れる相棒！



一定要“瞬间”，选择冷却时间段的援护（例如キノ）多试几次即可达成。



スピ－ド胜利！



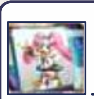
建议第一小局先把巅峰槽存到5条，第二小局开场直接发动41236B+C超必杀技，然后用两个王牌强化，接下来再发动一次41236B+C超必杀技，最后随便打一套连段应该就成功了。



ゾロ目フィニッシュ！



最简单的达成方法是保持体力优势拖完时间，这样时间就是“00”秒。



スペシャルイラストコンプリ－ト



完成12名初始角色的梦幻对决模式，就能开放他们的插画购买权。结城晶和塞尔贝莉亚只要解放使用权就会自动获得他们的插画。购买全部角色的插画一共需要72000CP。顺便一说，获得全部角色图标共需167000CP；获得全部名片版式共需211000CP。



10年早いんだよ！



街机模式下前8场战斗中，4场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第9战击败结城晶，即可解放。



殿下のために……！



街机模式下前8场战斗中，5场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第9战击败塞尔贝莉亚，即可解放。

掌机王自由谈

栏目主持：马修

作为玩家，尤其是有经济来源的老玩家，往往会有很多游戏机，有的正在服役，有的则已经退役——承载着主人一段快乐的游戏记忆，静静地躺在柜子中或某个角落里。而玩家，往往也最少会有一台机器让自己玩得足以废寝忘食，本辑的来稿中讲述的便是一台 PSP。作者在 PSP 十周年的日子里，把这难忘的快乐记忆，码成一段文字分享给大家。这里也邀请大家把自己游戏生活中的所见所感，写成自由谈，来和更多的玩家分享彼此的感受和故事。

陪伴我身边，PSP

文 赛伯拉斯



1



PSP-1000，2004 年 12 月 12 日发售。

大亮印象中，那段时间里教室中总是弥漫着淡淡的粉笔灰和参考资料的味道，他很熟悉，这味道他已经闻了十一年了。

“啪”的一声，某天同班的大运把一个什么东西砸在了大亮的课桌上：“看过这个没？”

大亮看向桌面，那是一块纸板：“垫板啊？”

大运笑了：“什么垫板，你看上面印的东西。”

纸板上印着一个数码产品的平面图，它有一个很大的屏幕，像当年很流行的 MP4，两边的按键又像是游戏机，大亮说：“是能玩游戏的 MP4？”

大运拿起纸板：“就知道你不知道，这是索尼新掌机，比 GBA 还好一万倍，叫 PSP。”

这是大亮与 PSP 的首次见面，双方没有打招呼，大亮只是淡淡地“哦”了一声，因为他知道，就连 GBA 都买不起的他此时此刻根本不用去想离他天涯之遥的高端 PSP。



2



大学生活比想象中单调，课少时间多。

大二时，大亮对学习兴味索然，每天上课捧着一本课外书看。一天，他瞥见同学革哥的手里捧着一个他很眼熟的东西。

下课了，大亮走到革哥身边，一看那东西的外形，大亮脑中掌管记忆的海马体立刻活跃起来，想到高二时在大运那看过的纸板就长这个样，于是问革哥：“这是 PSP 么？”

革哥停住灵活按动中的手指，抬起头看着大亮，推了一下眼镜说：“大亮识货啊！这是 PSP-2000，比 1000 还薄还轻。”

薄和轻的问题大亮没有感受到，单就这实机效果就把只看过 PSP 纸板模型的大亮震了个目瞪口呆：长方形轻薄的机身搭配一个

超大的屏幕，屏幕里显示的画面就算说是电脑级别的也不为过，游戏里色彩斑斓的世界把大亮的心一下迷醉了。大亮愣在那里，眼中只看着那台 PSP。

下课的五分钟很快过去了，上课的时候，大亮给革哥发短信，在短信的只言片语中大致了解了 PSP 的功能：能玩游戏，还可以看视频听音乐。那节课大亮根本没心思看书，满脑子都是“如果自己上课的时候也能拿着 PSP 玩游戏听歌看电影那这辈子就值了”的没出息想法。

过了几天，大亮的同桌大超问他：“革哥的那个 PSP 多钱买的？”

大亮答：“一千七八吧，咋的，你要买啊？”

大超说：“没有，我就是有七百多块钱，想买个 MP4。”



大亮拍拍大超的肩膀：“七百多块钱就甭考虑 PSP 了，能买个九手的就不错了，老老实实买个 MP4 凑合吧。”

那时候的 MP4 其实也算个潮物，出门拿在手里也很吸引眼球，但在大亮心里，跟 PSP 比起来，顶多算个“凑合”的水平。

大超也真雷厉风行。第二天，他的手里就多了一台爱国者的 MP4。

大亮傻眼了：“你也不用买得这么快吧？这个 MP4 多钱啊？”

大超苦笑了一下：“各种配件下来一千八。”

大亮瞪大眼睛：“你傻啊！你有一千八你不买 PSP 你买 MP4 啊？”

大超打了大亮一个脑勺：“不是你让我买 MP4 的么？”

大亮也回敬大超一个脑勺：“你昨天说就有七百多块钱，那多出来的一千哪的啊？”

大超又苦笑了一下：“我哥在三好街工作，他借我的。”

聊胜于无，最起码大亮的上课时间不用看课外书了，他开始和大超一起在那台 MP4 上看动画片和电影了。说实话，那台 MP4 也足够高端，它巨大又沉重的机身里内置了 40GB 的硬盘——要知道那时候的 MP4 能有个 16GB 空间的都算罕见。

拜这大容量的硬盘所赐，它每次开机运行的声音都好像一个电脑机箱在工作，嗡嗡声让不少同学和老师侧目。每当这时，他们就会看一眼革哥轻便小巧的 PSP 并发出一声“唉”的感叹。

只叹自己手中的不是 PSP。



3

大亮念的是专科，在大三这年他准备通过自考拿到本科学历，身边的同学也纷纷去实习、参加招聘会，半只脚早已步入社会。

在这人心浮躁的时候，大亮早已无心娱乐，被各种解锁的人生成就折磨得身心俱疲。开明的大亮妈看在眼里，在大亮考自考的第一年就过了八科的奇迹般的成绩下，主动让大亮买一台 PSP 犒劳自己。

大亮根本不敢相信这一天会来临，那时，他感觉自己的身边飞满了吹着喇叭、面带微笑的小天使。

当大亮在 2009 年大年初四手攥 2000 大洋去三好街准备买 PSP 的时候，他才发现自己被突如其来的幸福冲昏了头脑：大年初四商家放假。但那时的大亮已经冲动至极了，他发誓今天一定要拿台 PSP 回家！

于是大亮又坐公交车直奔另一家游戏店，那家游戏店没有令大亮失望：他家只有最后一台 PSP-2000。当时是 PSP-3000 刚发售但没破解，一千元出头就能入手，而 PSP-2000 非 V3 主板破解得很完美，但是要将近两千元才能入手。大亮最后也不管是否被坑就花 2050 大洋入手了一台非 V3 主板的、完美破解的冰蓝色 PSP-2000。

在寒风中瑟瑟发抖的大亮抱着 PSP-2000 的小包装盒子兴奋地在雪中几乎哭着走回了家。回家后立刻充电并且上网搜游戏，愉快的心情帮大亮把大三时的浮躁感一扫而空。

而充电时桔黄色的小灯还让大亮想起了以前学过的一篇课文——《小桔灯》。

大亮入手了 PSP 后简直是如鱼得水，在 PSP 的游戏世界中自由快乐地翱游。那段时间，大亮每次碰 PSP 时都洗手，而且洗得很干净，2003 年非典那会他洗手都没这么卖力过。

大亮在 PSP 上通关的游戏数不胜数：最先通的《乐克乐克》，还有不能不玩的大作“《战神》系列”、最爱的各种《无双》、根据动漫改编的“《灵魂热斗》系列”和“《灵魂嘉年华》系列”以及在上课或乘坐公共汽车时最爱玩的 RPG 神作“《轨迹》系列”等等。那时候的 PSP 对于大亮来说就像大雄和哆啦 A 梦一样是成对出现的，大亮从一开始的幻想憧憬到后来最终入手，等的时间确实不短，所以爆发出的热情也是前所未有地强烈。

顺利得到本科学位和学士学位后，大亮又用零用钱入手了一台 NDSL，至此，大亮终于双掌机制霸了，每天快活似神仙。





4

刚刚工作几年的大亮，同时有着社会人的疲惫与大学生的稚嫩，这两者毫不矛盾地体现在他的身上。

大亮有时会想再回到几年前去闻闻那怀念的粉笔灰和参考书的味道，但那两种味道只能同时出现在他的梦里，时间都去哪儿了大亮不知道，他只知道过去了就过去了，回不去了。

大亮工作之后，闲钱多了，为自己买了 3DS、PSV 以及 3DS LL。和其他大多数人一样，大亮的游戏条件好了，但是对游戏的热情却少了不少，没有了当年勤洗手的习惯，也少了更多玩游戏时的兴奋感。对爱机呵护备至、从来没因为失误而摔过机器的大亮的 PSP，在这时候也遭遇了一些小问题：一次去公共浴池洗澡的时候，大亮和他的小侄带着 PSP 在更衣室里玩了半个小时，当时玩得很快乐，觉得没什么，可后来问题出现了：PSP 的屏幕上出现了一圈像泡泡一样的痕迹，但是屏幕无大碍还能正常工作，大亮怀疑是那次洗澡让屏幕受潮了，不禁唏嘘不已。还有就是在大亮无数次开机关机下，PSP 的开关键有时得往上拨好几次才能开机。

这两个问题不算大，但是着实让大亮很郁闷，自此之后，大亮玩 PSP 的时间骤减。就算在这样冷漠的情况下，大亮也成功地“怂恿”了身边的朋友们入手了各自的 PSP。成功被大亮游说并且入手 PSP 的差不多有十个人，每次大亮都以“专家”的身分进店帮助朋友选购 PSP，而每次大亮一回神都会想到一个对比：当年幻想着 PSP 的自己现在竟然成了帮朋友买 PSP 的顾问。

2014 年，大亮入手了 PS3，他的娱乐生活更丰富了，而游戏已经不是他娱乐手段的第一选择。PSP 早已被妥善地收藏在柜子里，大亮也会定期为耗尽了电力的它充满电，然后再收藏起来。

终于在某一天，大亮在网上得知 PSP 停产了，PSP 的掌机时代要过去了。大亮有些伤感，毕竟那是自己当年成双入对的好小伙伴，于是在 PSP 即将十岁的这一天里，大亮打开电脑，在键盘上敲出了上面的文字。

其实在游戏媒体上，PSP 的身影还没有完全褪去：《讨鬼传 极》的 PSP 版和偶尔会看见的个别 AVG 游戏的平台仍是 PSP，这让大亮的心里感到很是欣慰。而此时，码字中的大亮身后的 PSP 还在充着电，充电中的小桔灯仍然精神矍铄地亮着，仿佛它从未灭过……





各位朋友大家好啊，2014年末最后冲刺的这几个大作差不多都到齐了，各位有玩到自己心仪的游戏吗？而过去的这个月，最大的新闻无疑就是国行PS4和PSV的公布了，虽然“XX一小步XX一大步”的说法太矫情，但还是觉得，这步索尼走成功了，无论对索尼本身还是对大陆的索尼游戏爱好者都是一个非常了不起的开始。而对已经发售国行但反响一般的微软，以及尚在观望的任天堂，也会有相当大的启迪作用。那么在2014年即将过去的这一辑，除了祝各位读者朋友们在即将到来的2015年都有一个全新的开始，也祝国内的电子游戏业能在2015年迈出意义非凡的一大步。

《无双》玩多久

朋友借了他的PS3给我，补完了《战神3》及《未知海域》1和2，在开荒《真·三国无双7猛将传》时发现，这游戏不知道要玩多久……

新昌 梁小东

苍穹：《无双》得看你以什么目的玩，纯刷奖杯《357M》还不算太耗时，想全角色练满、人手一把自制神器之类的就……（苦笑）

白菜：你朋友都不急，你急个啥？慢慢来咯。

马修：玩《无双》最重要是给自己设个目标，满足了就可以封盘。有的人只挑喜欢的拿到隐藏武器练到满级，有的人则必须全武器全满级，我则是无视奖杯，起码每个人都拿到隐藏武器——总之，看爱好来吧。

入坑

周围越来越多的同学入了掌机坑，而且大多还是正版壕，买游戏说一不二。太壕气。

上海 顾文韬

白菜：有正版意识是好事，就算实在觉得贵，打完也可以卖掉。同学壕气，这位读者蹭起游戏来不也方便很多吗？

胧月：也许他自己没机器。另外现在正版已经比以前便宜好多了。

昴星团：记得当初身边的人都入掌机坑是因为能玩破解，而现在只能买正版所以都玩PC去了。

马修：昴星团说得很现实，好在以前认识的不少玩破解的朋友现在也都开开心心地从正了、

只言片语 | 《MH4G》已发售，等《蓝宝石》重制版。《勇气2》也值得期待！（南宁 李仕政）

该话题由杭州 Deepthroat读者提供





小编们有没有一直很想玩却一直没机会玩到的游戏？

库玛 想玩《最后的生还者》等好多好多的家用机游戏，但我没有家用机；想玩好多好多的掌机游戏，但我没有那么多钱；想玩好多好多的其他游戏，但我没有足够的时间……诶，不过有遗憾才有期待嘛！（说完后掏钱吃了一顿大餐，然后拍着肚皮回家睡觉了，The end）

白菜 家用机和掌机上的游戏现在都可以直接购买，老一点的游戏想玩的大部分也都通过各种渠道玩过了。硬要说的话，应该只有那些无法模拟、也暂未移植的最新街机游戏吧——我承认每当《苍翼默示录》版本更新时，内心还是很饥渴的。

昴星团 当年身为手上只有PC和PSV的人，自然有许多想玩的游戏，但自从到了编辑部后，主机想玩的可以蹭其他同事的玩，而那些需要长时间玩的主机游戏在PC上也有，掌机最近也已经达到了双平台制霸的地步，所以在我穿着红色衣服并花了23分钟以三倍速回忆了一遍人生后找到了这个问题的答案——没有。

虫无兮 《战国BASARA》的三代和四代吧。前者其实玩到一半，然后因为一起住的机友回老家了而不得已封盘；后者则是因为没有动力去入手主机。不过为了弥补遗憾，前者我已经买好游戏了，就待远方的小伙伴寄二手机子。



阿鲁 以前一直想玩《蓝龙》，但是苦于家中没有软系主机一直没能如愿。后来机缘巧合之下玩了NDS版的某部《蓝龙》作品，从此断绝了我想碰这款游戏的念头……



苍穹 学生时代有很多，工作后因为职业的有利条件就基本没有玩不到的游戏了（笑）。不过当年一直很希望能跟别人联机玩PS2的《生化危机 逃出生天》，但由于种种限制没能如愿。现在有玩家自己架设了私服，最近看几个《生化》的同好都在用模拟器玩得热火朝天，我也有些心痒难耐了。



马修 其实来编辑部后，基本上就没有什么想玩而玩不到的了，要么第一时间买机器，要么蹭公司的机器。PC游戏和网游、手游也是一样——怎么说呢，这行干久了最大的好处，应该就是不会在这方面留下遗憾吧。



乌冬 家用机和掌机游戏都有水货，除非是没主机，否则很少出现这种情况。一般想玩但玩不到都是国内比较少引进的街机平台游戏，比如自己期待的《高达EXVSMB》，这种就只好等它移植到家用机上了。



《闪轨》中文才没出多久，《MH4G》和《闪轨Ⅱ》就来了，分身乏术啊！看来只能找机友去猎怪了。真想弄个影分身替我去上班啊！

江苏 潘辛烨



马修： 这种时候最洒脱的是：随心所欲。

苍穹： 上班这种事，幽波纹都不能用，更别说影分身了……

阿鲁： 我跟你讲，就算有影分身帮你上班，你的时间依旧不够用。

乌冬： 我只担心万一掌握不好，影分身在公司"噗"一声消失了该怎么办。

虫无兮： 请投身游戏相关行业，一次解决两个问题。

库玛： 影分身领完工资欢快地跑开了。



只言片语 | 期待《刀剑神域 失落之歌》，我非常喜欢《刀剑神域》的动漫和游戏。（开平 黄荷深）

微生活

苍穹&阿鲁×敬业爱岗

苍老师为了写本辑的《战国无双 编年史3》连续熬夜，还弄得背疾复发很是辛苦。鲁叔也在本月不幸发烧感冒，但苦于工作没有做完也只能坚持在岗。并且两人在抱恙之时除了坚持工作外仍不忘吐槽的精神也是可歌可泣，感人至深……

苍穹：背疼得贴了膏药才能出门……

库玛：多打点游戏就好了。←趁他人病重之时补刀的人

昴星团：有空就站起来扭扭腰。

库玛：站起来前请务必大吼一声，我们好围观。

昴星团：你能指望苍老师叫多大声?

库玛：你看不起苍老师咯。

昴星团：苍老师我错了，那就务必喊大声点我也想看看。

苍穹：本来想请假的，坚持到岗你们就这么损我么，嗯?

库玛：好不容易有一次扬眉吐气的补刀机会，我很珍惜。←完全舍弃同事情谊的人

阿鲁：苍老师抱病在身居然不请假，莫非是被我昨天坚持在岗的精神感染了么?←昨天发着高烧仍在写攻略的人

库玛：咦，你昨天还要死要死的，今天就原地满血复活了么?

阿鲁：满血还差点。走！去吃好的把血回满！

白菜：鲁叔除了工作外，白天玩着手游，晚上玩着山口山，完全没有血槽不够的迹象。

库玛：你不要伤害病重的鲁叔！

苍穹：他当年病得回家疗养的时候我们还不是照样伤害。←完全舍弃同事情谊的人×2

库玛：就是因为你们老伤害他，鲁叔才会变得如此娇弱！

阿鲁：我娇弱了什么！我是娇弱的人吗?←说完这句话的第二天就倒下了的鲁叔请假一天

苍穹×强迫症的弱点

工作闲暇之余大家提到了自己白金或拿100%奖杯时间比较长的游戏，于是“100%强迫症”的苍老师在群里贴出来他花了一年半才拿完奖杯的《扩散性百万亚瑟王》。

苍穹：

库玛：一年半……吓cry……

阿鲁：嘴上说着不想玩，但你看看自己玩了多久。

苍穹：更新补丁加奖杯，我有什么办法?

库玛：如果这都不算爱……

苍穹：这叫强迫症。

阿鲁：嘴上这样说，其实玩儿得可开心了。

虫无兮：这是病，得治。

苍穹：治不好了，谁要是用我账号登一个《忍龙2 Σ》我会把我的账号砍掉重练。

库玛：此话当真?

苍穹：你想干嘛?我叫人了！

库玛：原来搞你如此简单，我放心了。

聊完这段后没几天，《扩散性百万亚瑟王》就大更新并且追加了需耗时近3个月才能全部获得的3个铜杯……

白菜×料理模型

一日，白菜和库玛去吃回转寿司，说着“我想吃一个手卷”的白菜伸手从传送带上拿下手卷后，却赫然发现这只是一个手卷模型而已。于是伴随着库玛落井下石的“啊哈哈哈哈哈”的笑声，白菜托着模型石化在了座位上。那么问题来了，请问白菜应该如何优雅地挽回颜面，脱离这样的窘境呢?

A 将模型默默放回传送带上，装作一切都没发生的样子。

B 把模型吃掉，然后啧啧称赞其不错的口感。

C 仔细端详模型，从模型原料、上色、造型等方面进行专业的分析，评价一句：“做得真好，都可以以假乱真了”后将其放回传送带上。

D 做掉现场惟一的目击证人库玛，以防这事被她传播出去。

吉祥物

库玛越来越像《掌机王SP》吉祥物了，别称这么多，苦妈、苦壕，连酷MA萌都谐音。

上海 王菁益

苍穹：吉祥物是用来卖萌招揽人气的，库玛大大是用来供奉的（双手合十状）。

库玛：想起编辑部里还有人在把“苦壕”听错成“土豪”后就整天土豪土豪地叫我，搞得我好像戴着霸气金链的汉子一样……真是心塞……

阿鲁：胡说，你明明是戴着霸气金链的女汉子！



昴星团：吉祥物尼壕。

白菜：鲁叔因为地位岌岌可危，已经与库玛绝交。

只言片语 | 很久以前就玩过《噬神者》，不过因为都是日文版。新作貌似有中文，而且加入了新武器和新系统，所以非常期待早日玩到。（广西 刘晨曦）

226、227调查之行货中文游戏主机，与较便宜的港版中文+主机，你选哪个？

我觉得两者都有一个问题，就是如果锁区，可能游戏很少——我说的是3DS啊。

南宁 卢尚拓

如果差不多，我还是会选择前者。毕竟简体中文看着比繁体中文舒服多了。不过从国行Xbox One看，行货游戏的推出速度太慢，通关较快的玩家还是建议买港版的。

杭州 Deepthroat

港版中文应该是繁体吧？虽然本人繁简体无压力，但还是喜欢简体。近期的话应该是性价比更高的优先，长远来说，等国内大量涌进中文游戏，再买行货！

南宁 AXG

作为资金并不多的学生党的我，肯定青睐于港版中文游戏+主机，国行主机刚出，日后价格有所起伏也说不定。

柳州 村人

港版中文游戏+主机，目测港版中文游戏会比行货的多。

南通 不吃鱼的猫

港版，因为我看得懂繁体字。行货的话，审核……

天津 神之叹息

说实话还是喜欢日版主机，原因有二：1.锁区这个恶心的玩意；2.觉得服务器也不会太好……

保定 芳茬先生

微软有了全球联保，港版机不失为一个好的选择，行货游戏推出很慢，买来唱K感觉壕了。

上海 王菁益

不买国行，价格，锁区。

上海 盛叙东

港版中文游戏加主机。

广州 丘向明

较贵的行货中文游戏+主机。港版虽然便宜但这毕竟是港服，会有不方便的地方（信用卡支付），价格的问题只要有爱都不是问题。

深圳 黄琪

港版中文游戏+主机更实际点，毕竟行货更多是质量有保证，但现在港版的无论游戏还是主机质量也大都没什么问题。

天津 陈永鹏

行货，毕竟是祖国版。

北京 张剑

马修：看了下，玩家多数还是支持国行的，但最大的决定因素还是游戏和锁区——从此次PlayStation中国发言人的回答也看得出起码游戏厂商都重视到了这一点。虽然中国的环境复杂得很，但还是希望各主流主机的行货能突破这两大束缚，在中国大陆大卖。

机智的我

老师来收我的PSP时，我机智地把同桌课桌里的PSP给了老师。等同桌回来后，一脸“哀伤”地说：“你的小P被老师收了……”

宁波 稀幻



马修：然后你的PSP借给了同桌么……

虫无兮：瞥了一眼回函表，这位读者还留了名字和学校的地址。这让正（wei）气（kong）凛（bu）然（luan）的我禁不住想寄一本《掌机王SP》过去，收件人就写该读者的同桌好了……

库玛：如果该同学直接去向老师解释原由，并要回自己的PSP的话，老师一听“什么？你们还有一个PSP，赶快上交！别影响学习”，此时这位读者要怎么办呢？我好好奇呢（托腮）。

白菜：我倒是很好奇老师为什么知道你们有PSP……

昂星团：这剧情简直是“真·卖同桌”，其实你不觉得你的同桌也会买《掌机王SP》吗？

只言片语 | 这次《口袋》新作必双版限定！（保定 张泽）





马修：看来黑猫同学现在应该正在充满回忆地玩《Ω红宝石》。

北京 黑猫



马修：现在国行PSV正式公布了，还有龙版的哦。

厦门 Casey



马修：这满脸怪异的表情……

天津 最初の声

马修：如果不是上边的小机枪和旗子，会多会看不出这是战车的。

青岛 阳光Sunshine



马修：学霸套装，也送给高三党们，新的一年加油！

三明 Como



你一言 我一语

库玛变成“后方总监”了？好像很厉害的样子！咸鱼翻身了！

北京 王云龙

苍穹：首先，苦壕在编辑部本来就很有地位啊。其次用词不当，什么叫“咸鱼翻身”，明明是“熊上树”……

227对New 3DS/New 3DS LL的那篇评测，对于想买但还没买的读者来说，确实很实用。

潮安 未希

马修：谢谢肯定，其实小编也是从作为玩家本身最关注的几点去着手的。

最近一直在攒钱，为了买一台PSV TV，问我为什么不买PSV，没钱啊……买了PSV就没钱买游戏了。

开平 凛黑夜

马修：如果有视频输出设备和PS3手柄，又不追求便携，PSV TV的确也是个物美价廉的选择。

《红宝石·蓝宝石》重制版预定了限量特典版，结果发售后等得心都碎了。

南宁 张弛

马修：其实呢，作为游戏玩家，等待本身也是一个体验过程，而且对于限量特典，预定无疑会更稳妥。

会不会活到老、玩到老呢？

天津 姚昕

马修：没意外的话应该会，不过也要看老了后的眼睛和身体情况，比如本人现在玩以前常玩的《街霸》和《KOF》，反应和预判都明显不如从前了……

想玩的游戏没有中文版，而自己又不掌握任何一门外语，怎么办？难道要为了游戏而来学习外语吗？

广西 刘晨曦

马修：能学外语当然最好，不爱学呢，不是还有攻略呢。

自从3DS被收之后一直在存钱，估计寒假就可以买New 3DS了好开心！到寒假应该会降一点吧。

天津 陈永鹏

马修：这个……做好心理准备吧，寒假、新年不仅降的可能性不大，还可能会涨。

准备半年考试，终于考完了，把玩心爱的《MH》，太爽了！

北京 海豚

马修：终于玩上的心情，应该是极其开心兴奋的，是吧。

用PSP的GBA模拟器补完了《逆转裁判》三部曲，这种卖萌＋中二＋热血的作品实在是有爱。好想看看三次元的“《逆转》系列”的律师和检察官同庭对峙的场面。

天津 杨沛时

马修：庭辩的片子不少的，不过都有些套路化。实际的庭审呢，又不会像艺术作品中那样安排进热血的剧情。话说杨同学，《逆转裁判》的电影，你……看了么？

最近完全不想碰游戏，补番补得天昏地暗，我该如何度过游戏怠倦期？

苏州 血祭狂歌

马修：当你补番补到不想看、而寻找其他乐趣时，就该重新拾起游戏了。其实感觉你这种娱乐到“天昏地暗”的方式是怠倦期的重要原因。

稿费样书在召唤

又到年末了，这辑把很早以前没能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人的笔名、发表辑数以及栏目和内容，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
—	127	自由谈	游戏的记忆	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜当时玩《宝石》是小学二年级，现在高二了。10年过去了真的是回忆满满！期待《宝石》重制！（深圳 黄琪璟）





马修：这个……是幽灵？
上海 Mr.翔

马修：鉴于解读图总解读错，这个就不猜出处了，双马尾妹子很可爱就是。
北京 Konomi



马修：被索尼爱为什么是这样一副表情……
平湖 曹翔

马修：这鬼火一点不阴森，还很可爱。
北京 K.C.D





马修：杨同学的《逆转》三部曲玩得很HIGH的说。
天津 杨沛时

马修：所以对于真爱，让千言万语化为买买买的实际行动吧！
苏州 老总





入伙

看了鲁叔的寄语……我也默默地订了个爱花的。

台州 张城恺

乌冬：恭喜鲁叔又拉了一个人入伙。

胧月：下次该买偶像周边了吧。

阿鲁：明年说不定还有New 3DS的《深爱》限定主机，一绪买！

马修：影响力负数的正在仰望安利值爆表的鲁叔。

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；203～206，定价18元；216、219辑，定价14元；217、218、228、229辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62～64、75～77、83、84辑，定价18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价68元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.9、VOL.12，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

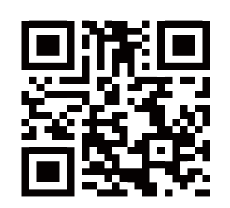
邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

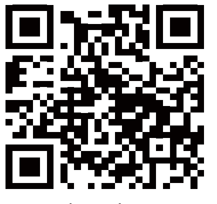
网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网在线购书频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语｜227辑的《怪物猎人》攻略很实用，看了一小时，意犹未尽！（北京 张剑）



日元汇率最近不断走低，再这样下去日版游戏都要比港版游戏便宜了……好想去日本旅游，好想去日本扫货，好想去日本败家，好想……要是我现在有钱该多好。

《新·深爱+》中和爱花成为恋人后，说去旅行，晚上她发来短信问我要换什么发型，我就选了个黑长直，但为啥旅行结束后却不改回来？在“深爱模式”的对话中我告诉她头发不好看，也不见她有换回来的想法。鲁叔，怎么办？

台州 张城恺

发型跟女主角的穿衣风格密切相关，而不同的性格又对穿衣风格有着较强的影响。游戏中，女主角的穿衣风格分为轻便（カジュアル）、清楚和可爱（かわいい）三种类型，你说的黑长直对应可爱风格，而原始发型对应轻便风格，根据下面给出的资料表格来看，你得先让爱花变成性格C，那么她才会对轻便发型更感兴趣（三位女主角的初始性格均为A）。另外，通过短信留言或者约会时让其更改发型的成功率更高，还有就是如果长发变短发会立即执行，要是想短发变长发，需要在游戏中经过一个月左右的时间才会发生变化。

女主角的性格

名称	性格	对应颜色	属性
爱花	性格A	蓝色	冷静、安静
	性格B	橙色	积极、安静
	性格C	粉色	积极、活泼
凛子	性格A	蓝色	冷静、安静
	性格B	绿色	冷静、活泼
	性格C	粉色	积极、活泼
宁宁	性格A	橙色	积极、安静
	性格B	绿色	冷静、活泼
	性格C	粉色	积极、活泼

性格对应穿衣风格（◎＞○＞△）

爱花

性格	穿衣风格		
	可爱	轻便	清楚
性格A	◎	△	○
性格B	○	△	◎
性格C	◎	○	△

凛子

性格	穿衣风格		
	可爱	轻便	清楚
性格A	△	◎	○
性格B	○	◎	△
性格C	◎	△	○

宁宁

性格	穿衣风格		
	可爱	轻便	清楚
性格A	○	△	◎
性格B	△	◎	○
性格C	△	○	◎

《妖怪手表2》的水手猫喜欢什么？打了好多次都没收服，想知道它喜欢吃什么以及获取地点，谢谢！

北京 侯丽

水手猫是《本家》下载版附赠的妖怪，如果你购入的不是下载版的话，除了与其他玩家直接进行交换之外别无其他获得方法。如果你购入的是下载版的《本家》，去“さくら大通り”的“こやぎ邮便”输



只言片语 《大逆转》的剧情很棒，期待能达到更高的高度。（天津 姚昕）

入下载特典码后，会入手特殊道具“ハートの铃”，前往“さくら第一小学校”三楼的音乐教室，与教室里的水手猫对话即可每天战斗一次，有一定几率收服。其喜欢的食物是チョコボー，可在团々坂的かわしま商店购得。

由于种种原因使得我还没有购入PSV 1000型掌机，听说现在已经停产了，请问有必要买吗?

上海 顾春军

这个问题就由同样有过这个考虑的在下来回答吧。在PSV 2000已经渐渐成为主流的现在，考虑旧机型没有太大的必要。1000型惟一的优点就在于屏幕，但是这种优势必须将两个机型并排放在一起才看得出来。另一方面，1000型的机身太沉，充电端口也是特殊的，使用起来没有2000型那么方便。如果这位读者想玩的游戏较少用到触屏，且很少有机会带掌机出门的话，其实还可以考虑入手PSV TV，优点是价格便宜，用手柄+电视玩，要比握着掌机舒服一些。

《MH4G》想玩铳枪，不过没了《MHP3》的自动防御BUG之后，完全不知道该怎么用了，感觉炮击的收招好慢，一开炮就要被怪物教做人，现在铳枪有没有像长枪防御反击那样直接在派生中防御的动作?

天津 最初の声

有的，铳枪派生到防御的动作是斜上刺，斜上刺之后按住R会直接变为防御，比较实用的派生例子就是移动突刺→斜上炮击→斜上刺→防御，或者捞击→斜上刺→防御。当然，铳枪的防御派生并不像长枪的反击刺那么方便，所以还是得根据具体情况来判断是派生到防御还是采取回避行动。最后祝你早日习惯本作的铳枪用法。

PSV上新出的《迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印》跟以前的PSP版有什么不同呢?

南宁 EGG

《迷宫旅人2》的PSV移植版主要变化有3D迷宫全面重绘，对应奖杯系统，部分界面支持触摸操作，等级重置（レベルリセット）可选择90级，仓库中的道具可以直接缴纳给依赖部等，其他变化大多是一些细节调整和修正，并没有追加新迷宫或新剧情。值得一提的是本作还推出了一系列DLC，《ToHeart》的人气角色都可以参战，每个200日元。

PSV还能玩多久?已经吃灰许久了，实在找不到想玩的游戏。索尼的掌机时代就此终结?（因为实在看到太多的PSV手柄说。）

广州 周泽文

PSV平台上目前确实缺少动辄百万销量号召力的怪物级软件，不过游戏的喜好是因人而异的，只是这位朋友恰好不喜欢PSV上的游戏吧。12月刚刚发售的佳作就有《高达破坏者2》和《神次次元游戏》，明年春节前还有《艾丝卡&罗杰的工作室》和《战国无双4-Ⅱ》，都是不错的游戏哦。

①想问问用过New 3DS的小编，那个“右摇杆”那么小，位置也不是很好，它的手感如何? ②《MH4G》在旧版3DS上，还支持外接的右摇杆吗?（目前还未入手《MH4G》，等掉价，所以不清楚。）

广州 张锴

①C杆的话，因为不需要很用力去推，所以虽然位置靠上，但使用起来并不会有不舒服的感觉。②支持哦。不过既然还未购入旧机型，推荐还是直接买新机型吧，各方面水准都比旧机型好。

怎么把SD内存卡的3DS游戏存档复制到另一张SD卡里呢?我试过好多次，有一些加密数据无法复制啊。

广州 洪洪

如果是没换机器只换卡的话，正常拷贝到新卡的内容是完全可以读取的。不过看你的现象应该是换到别的机器了，如果是换其他机器的话，除了SD卡的文件要拷贝，主机上的内容——也就是你说的加密数据，也要搬家才行。

我的《MH4G》卡带和3DS LL都是正版，但为什么联网的时候会显示错误?

北京 张剑

这种情况比较常见，可以到“本体设定”中把暂时不需要的几组网络接续点删掉，以保证3DS连接到你需要的网络中。如果还是不行，建议换一个网络环境再进行联网。

只言片语 《口袋妖怪 宝石》在我童年中占用很重要地位，所以期待早期玩上复刻版。（北京 黑猫）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

郭一帆　昵称：泳池鲨鱼

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS、3DS LL、NDS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《轨迹》、《重装机兵》
地址：河南省郑州市二七区京广北路86号郑州四中
邮编：450052　QQ：2657765928
Email：2657765928@qq.com
电话：13674938110
想说的话：高三攒游戏，暑假狠狠玩。

廖颖鹏　昵称：鱼鱼猫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《杀戮地带》、《噬神者》
地址：广西贵港市港南区江南中学高二13班
邮编：537100　QQ：2232736362
Email：2232736362@qq.com
电话：18776640220
想说的话：期待《撕纸大冒险》有更多配信！

冯宇婷　昵称：狐狸

性别：女　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《逆转》
地址：广东省清远市清城区沿江二路凤城大厦605
邮编：511500　QQ：475668717
Email：qyfyt@126.com
电话：13750117566
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

舒铭　昵称：舒宅

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》、《暗魂献祭》
地址：湖北省武汉市武昌区友谊大道特1号友谊国际1期2栋1单元803
邮编：430061　QQ：1252706828
Email：1252706828@qq.com
想说的话：祝所有未放弃梦想的初三宅党加油，上了理想高中再续梦想。

游岳　昵称：YURI

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《大金刚》
地址：天津市河西区爱国道重华大街重华西里小区8号楼30门403
邮编：300000　QQ：1518827266
Email：1518827266@qq.com
电话：13502047080
想说的话：中考加油，《掌机王SP》加油，大家一起加油！

只言片语　F社脑残粉，期待下《伊苏》新作。（江苏 杨天远）

钱昱辰

昵称：Thomas

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：3DS LL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《无双》

地址：江苏省无锡市滨湖区山语银城 65 号 1001

邮编：214063　　QQ：158047740

Email：158047740@qq.com

电话：15961773210

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

陆晨

昵称：Evil

性别：男　　年龄：33

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《寂静岭》、《战神》、《生化》

地址：天津市南开区玉泉路玉泉里 2 号 9 门 102

邮编：300073　　QQ：54493478

Email：evil238@163.com

电话：13920695585

想说的话：俺是来抽奖滴。

陈嘉煜

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《战神》、《噬神者》

地址：福建省泉州市丰泽区刺桐路东方银座 9#504

邮编：362000　　QQ：394202469

Email：394202469@qq.com

电话：15715988115

想说的话：索尼一入深似海，从此妹子是路人。

魏鼎城

昵称：ww2000

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏：《MH》、《初音》、《噬神者》

地址：上海市杨浦区靖宇东路营口路延吉六村 9 号 1007 室

邮编：200093　　QQ：1527584969

Email：1527584969@qq.com

电话：021-65338960

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

黄梓

昵称：煜

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》

地址：广西玉林市博白县王力中学 1109 班

邮编：537600　　QQ：1255619132

Email：1255619132@qq.com

电话：13878035024

想说的话：爱游戏，爱生活，爱《掌机王 SP》。

陈雁照

昵称：照爷

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：iDSL、PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《牧场》

地址：广东省江门市新会区睦洲镇新兴街西一巷南 20 号 402

邮编：529143　　QQ：910270258

Email：gat-x103ap@qq.com

电话：18948406562

想说的话：今年还没有去漫展呢！

张毅华

昵称：小华

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《口袋》、《噬神者》

地址：广东省中山市石岐区真君里 2 号 203 房

邮编：528400

电话：0760-88821348

想说的话：首次寄回函，希望被选上。

许育源

昵称：元

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：广西南宁市邕宁区邕高巷 3 号

邮编：530299　　QQ：624921437

Email：624921437@qq.com

电话：15578688095

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

只言片语　《4G》出了，《宝石》重制版也出了，玩哪个呢？我陷入了深深的沉思。（沈阳 王拓）



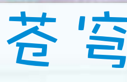
库玛

☆和半夏两人去了香港迪士尼玩，身为不喜欢刺激的老年人的我只玩了一个半高空设施就被吓得不轻，于是一路上受尽了半夏的嘲笑。晚上为了看花车巡游和烟花表演，我们俩在广场上被阵阵寒风冻成了狗，但我却主动和半夏分享了自己厚厚的大围巾，你们说现今像我这样以德报怨的好人是不是已经不多啦？

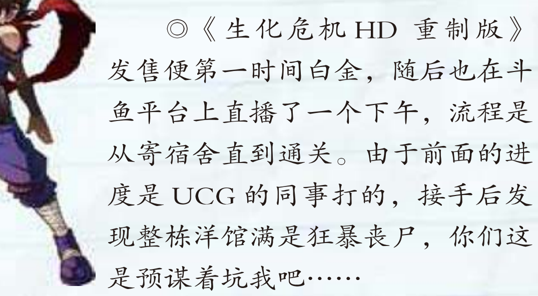


▶『喵，你可以得到我的身体但——不能得到我的心！』

☆最近在看《岩合光昭的猫步走世界》，每一帧画面都萌得我心肝乱颤，于是去公司附近的猫咖啡释放了自己的痴汉力。可是这家店里的猫好像都很不喜欢我的样子！在受尽了它们的白眼、神一般的躲避走位和高贵冷艳的背影后，只有一只黄色的猫肯给摸，看到它大义凛然的表情，总觉得有一种在调戏良家妇女的感觉……于是，我摸得更开心了！



苍穹



◎《生化危机HD重制版》发售便第一时间白金，随后也在斗鱼平台上直播了一个下午，流程是从寄宿舍直到通关。由于前面的进度是UCG的同事打的，接手后发现整栋洋馆满是狂暴丧尸，你们这是预谋着坑我吧……

◎大量工作扎堆导致12月份成为忙得最焦头烂额的一个月，健康状况也频频亮起红灯，最严重的时候背疼到根本直不起来，最后只得贴膏药硬撑。其实今年自己的身体状态一直很差，春节后至今体重几乎轻了10斤，白发也从两鬓向额前蔓延。一位离职同事曾告诫我说“没有人会替你注意身体健康”，自己却总觉得还年轻、还可以扛。又是一年过去，有些东西确实得重新审视考量了。

胧月

★作为游戏编辑，对待厂商和作品可以持赞赏、批评或中立的态度，切不能谩骂，所以看到PS4版的《FF Ⅶ》，我就只能忍着砸电脑的冲动了。

★搬家时完全没想到会有这么多行李，难以想象以前那么小的房间怎么塞下的。至今仍有没地儿安置的一箱书扔在阳台，也许为了把它们运回老家，需要尽快看完才对。

虫无兮

●被棒棒鸡的《三月的狮子》版MV感动得不行，截稿那天晚上翻出了《东之伊甸》出来重温。这部在09年就提出了Siri和图像搜索引擎的动画，在如今看来，男主角全裸登场以及在旋转木马上击落飞机的场景仍然十分经典。连着剧场版不知不觉就看到了半夜，只好拿起手机：“Siri，把明早的闹钟取消掉。”“您的申请已受理，Noblesse Oblige，今后也请继续履行杂志编辑的义务。”啊咧？

●在书店偶遇《致死的疾病》一书，想起这正是《EVA》TV版第16话的标题而开始翻阅。虽然还没吃透，不过对于绝望的探讨和自我救赎的方法，倒是和我自身的想法不谋而合。或许看完了之后，能够在理论上对我的虚无主义进行补充吧。

香山（美编）

◆追着的一部少女漫画完结了，结局是少有的男二打败了男主成功上位，最后和女主幸福地在一起。

◆家里的纸巾用完了，特地去了趟超市。一到超市就把各种好吃的放进购物车里心情真是特别特别地好！直到结账再到把东西拎回家打算请舍友吃的时候突然发现纸巾没有买！我出门到底是为了什么？

马修

◆因为今年整体上处于连续的高压力忙碌状态，所以曾经一度以为自己不行了，还好体检无大碍，但还是查出了一些以前没有的小问题，忙归忙，但以后果然该注意了。

◆所谓的身不由己，在还有4天年假没休的情况下，眼看着2014年也要结束了……还好，比起去年的年假全部过期，今年还休了两天。

◆《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》果然赞，越玩越能体会其乐趣进而沉迷其中。

乌冬

◆最近抽时间看了《高达UC》BD第七卷，总算是圆满了，期待的最后一场大战也没让我失望，作画、分镜、演出都非常出色，并且还有不少让人意外的原创部分，不知道《天狱篇》里会不会把“南斗水鸟拳”加到独角兽高达的武器里去呢？（笑）

◆世事真是难以预料，才刚播完高桥南的毕业整蛊，想不到高桥南就真的在AKB48九周年这天宣布毕业了，虽然节目打了预防针，不过这个冲击还真是不小，特别是对现在青黄不接的AKB48来说，走了个主心骨级的人物肯定会元气大伤，都不知道要过多久才能恢复得过来，希望2015年能见到更多的次世代成员成长起来吧。

咕噜（美编）

●明年起深圳路边停车收费将“粉墨登场”了，华丽丽的免费午餐即将结束了。见公司楼下马路边立了个全天停车限时收费的牌子。简单算了一下，一个小时就要15元！以每半小时10元计算收费，工作时间8小时，一天的停车费都贵过一张违停的罚单了，真心停不起啊！还必须用手机下载个“宜停车”的APP购买泊车时间，如果没有及时购买泊车时间。超过5分钟就按违停处理，泊位内超时停车，次日24时前还要补交2倍的停车费，否则视为违法停车，罚款为500元。简直就是抢钱！

sienna（美编）

◆最近老是失眠……其实我要求不高呀，凌晨1点能睡着我就很满足了。

◆今年买了很多双高跟鞋，有两双现在还是新的，看来以后逛街要远离那些鞋子的专柜才行。

阿鲁

■寝室附近的学校越来越讨厌了，平日每天上午8点准时开朝会，然后校领导还拿着大喇叭哇哇地说话，简直不让人睡觉！夏天怕蚊子进屋不敢开窗，到冬天了又怕被校领导强行叫醒不敢开窗……我早晚得闷死在宿舍。

■板野友美出新单曲了，买起买起！《最终幻想 探索者》发售了，买起买起！确定放假日期了？机票买起买起！我去！没钱了！

白菜

□一转眼又到年末了。年末游戏大潮冲刷+春节往返机票预定，钱包又是瞬间阵亡。再加上今年不小心入了WS新坑，连银行卡也隐隐有些告急。每次看着存款金额唰唰唰地往下掉，先是心疼，再是淡然，然而最后竟然会产生有一种莫名的爽快感，不禁想放声大笑……鲁叔，你说是吧？

□最近补轻小说时，无意间发现《我的妹妹没可能这么可爱》的作者伏见司又出了新书叫《我的妹妹是黄漫老师》（原名《エロマンガ先生》）。名字很是吓人一跳，但实际内容跟黄漫一点关系都没有，讲的是轻小说作者的日常趣味故事。中文翻译也相当出色，槽点满满，推荐给所有轻小说读者。

昴星团

■小编形象终于完成，在这里要感谢作画的画师和对这个形象做出了各种吐槽的众编。

■《游戏王 卡片力量SP》终于确定于2015年1月22在PSP和PSV平台发售，同时伴随着1月禁卡表的到来和大量旧卡效果的改写，让游戏中那些“卡组不跨时代”的历代主角有所加强，看来为了2016年的剧场版，K社（Konami）还是蛮拼的，不过相信还是难不倒决斗者们，各位做好准备吊打历代主角了吗？

Juxi（美编）

◆天气冷起来，人也懒起来，有些事情发现都只完成了一半，不行，要打起精神振作起来；不知怎么回事最近越来越败家，鼠标点一点荷包就扁一点，不行，勤俭节约的美德要培养……

◆乐观的人看见问题后面的机会，悲观的人只看见机会后面的问题，机会从来不会主动敲响你的门，无论你等待多少年。



2014 TV GAME大赏
玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

注：文中出现的游戏名与选票上统一，但部分译名与《掌机王SP》的既定译名有出入，为防止一直关注本书的玩家无法辨别，特放上译名对照。本次大赏的活动详情请参看封底。







3DS

游戏名 怪物猎人4G

厂商：Capcom　类型：动作



《怪物猎人4》的加强版。加入了包括后日谈剧情、G级任务、装备以及各种亚种怪物的G级充实内容。《MH2》的据点东多尔玛复活，以前作品中的旧沙漠地图也在加入了高低差要素后再次登场，内容满载。

游戏名 星之卡比 华丽三重奏

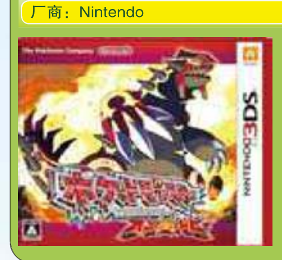
厂商：Nintendo　类型：动作



吃货卡比这次前往天空拯救宿敌和世界。本作保留了经典的吞下敌人获得能力的设定，同时还加入了拥有惊人吸力的新形态“大爆炸卡比”，为游戏增添了新的解谜方式和爽快感。还有许多会让老玩家感动万分的怀旧要素。

游戏名 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

厂商：Nintendo　类型：角色扮演



12年前的《口袋妖怪》第三世代的开篇之作的重制版。规则和系统完全基于《X・Y》开创的六世代，加上增加的大量新要素，以及借由3DS机能提升而整个焕然一新的游戏世界，使得本作玩起来非常有新意。

游戏名 妖怪手表2 元祖・本家

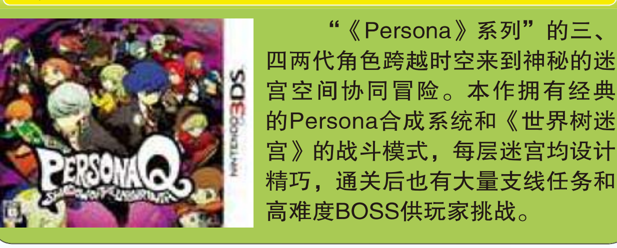
厂商：Level-5　类型：角色扮演



本作有着丰富的主线剧情、支线任务和迷你游戏。战斗系统在前作的基础上追加了G必杀技等新内容，大量新增的妖怪也让战斗更具策略性。游戏通关后还可解锁无限地狱和阿弥陀极乐等内容，因此整部作品非常耐玩。

游戏名 女神异闻录 暗影迷宫

厂商：Atlus　类型：角色扮演



“《Persona》系列”的三、四两代角色跨越时空来到神秘的迷宫空间协同冒险。本作拥有经典的Persona合成系统和《世界树迷宫》的战斗模式，每层迷宫均设计精巧，通关后也有大量支线任务和高难度BOSS供玩家挑战。

游戏名 勇者斗恶龙 怪兽篇2

厂商：Square Enix　类型：角色扮演



复刻自GB平台早期同名作品，玩家扮演一名怪兽训练师，解决来自圆木国的各种问题。本作追加了全新剧情和大量怪兽，游戏内容和系统上也有所创新，使得游戏玩起来几乎等同于一款完全的新作。

游戏名 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

厂商：Nintendo　类型：动作



云集了任氏主机众多明星角色的大乱斗游戏。玩家可使用熟悉的招式和道具，在变化多端的场景中将对手击飞从而计算得分取得胜利。除了传统的4人乱斗模式外，本作还拥有大量迷你游戏和收集要素，非常耐玩。

游戏名 最终幻想 剧场韵律 谢幕

厂商：Square Enix　类型：音乐



以“《最终幻想》系列”经典乐曲为题材的音乐类游戏，对应按键和触屏两种操作模式，点击、长按、划动等简单的操作可让人很快上手。在前作的基础上追加了大量曲目，同时新增了对战玩法加强了互动性。

游戏名 新・世界树迷宫2 巨龙骑士

厂商：Atlus　类型：角色扮演

以NDS版系列第2作的世界观和架构为基础，用3DS版引擎重新制作，并引入全新剧情、角色和系统。主人公是能够在战斗中变身的特殊职业“巨龙骑士”。除了强化完善的魔石系统外，还有都市开发、料理店经营等新元素。

游戏名 最终幻想 冒险者

厂商：Square Enix　类型：动作角色扮演



“《最终幻想》系列”外传作品最新作，玩家化身为一名“淘晶者”，在广袤的阿莫斯特拉岛上探险。丰富的职业和动作要素将本作打造成了一款简化版的《FFⅩⅣ》，召唤兽战紧张刺激，与人联机作战更是乐趣十足。

机种	《掌机王SP》既定译名	选票单对应名称
3DS	怪物猎人4 G	怪物猎人4G
3DS	Persona Q 暗影迷宫	女神异闻录 暗影迷宫
3DS	任天堂全明星大乱斗	任天堂全明星大乱斗 for 3DS
3DS	星之卡比 三重华丽	星之卡比 华丽三重奏
3DS	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥	勇者斗恶龙 怪兽篇2
3DS	交响旋律 最终幻想 谢幕	最终幻想 剧场韵律 谢幕

机种	《掌机王SP》既定译名	选票单对应名称
3DS	最终幻想 探索者	最终幻想 冒险者
PSV	暗魂献祭Delta	暗魂献祭 三角势力
PSV	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音未来 歌姬计划F2
PSV	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	绝对绝望少女 弹丸论破间章
PSV	俺尸2 跨越俺的尸体前进吧	跨越俺的尸体前进吧2





PSV

游戏名 暗魂献祭 三角势力

厂商：SCEJA　类型：动作



以资料篇性质发售的本作追加了第三势力“格林”，系统方面也做出了不少调整，更是新增了白纸页面、无限魔宫等全新玩法。新魔物的原型大多取自《格林童话》中的角色，当然这些魔物的猎奇造型也更胜前作。

游戏名 梦幻之星 新星

厂商：SEGA　类型：角色扮演



强调狩猎要素的《梦幻之星》新作。本作不再采用稀有装备直接“爆出”的设定，而要求玩家击破各种BOSS和稀有杂兵，收集到关键素材后予以合成。各种武器的技能设计得依旧华丽，虽然有着关卡设定单薄的缺陷，但爽快感十足。

游戏名 初音未来 歌姬计划F2

厂商：SEGA　类型：音乐

游戏依旧延续了系列作品的玩法，并追加了可设定用推动摇杆来刮擦星星的操作，解决了因划屏不利导致Miss的尴尬。追加新曲的同时也复活了不少以前收录过的曲目，谱面难度与前作相比有明显提升。

游戏名 英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

厂商：Falcom　类型：角色扮演



故事紧接前作，玩家以主人公黎恩的视角，完成寻找同伴和平定帝国内乱的重任。前作中昙花一现的觉醒和骑神战被纳为了常规系统，新增的失落魔法为战斗带来了新的变数，故事方面则迎来了帝国篇的完结。

游戏名 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

厂商：BNGI　类型：战略角色扮演



“《超级机器人大战Z》系列”的完结篇，分为上下两部发售，《时狱篇》为上部。参战作品除了之前大部分作品外，还收录了《新世纪福音战士 新剧场版》和“《全金属狂潮》系列”等新成员，阵容相当豪华。

游戏名 讨鬼传 极

厂商：Koei Tecmo Games　类型：动作



本作是和风共斗游戏《讨鬼传》的资料篇，内容在前作的基础上大幅扩张，可用武器增加到9款，御魂追加到300个，通过御魂和武器的不同搭配，能打出更加丰富的战术和趣味性。剧情方面也有了进一步补完。

游戏名 绝对绝望少女 弹丸论破间章

厂商：Spike Chunsoft　类型：动作冒险



剧情设置在1、2代之间的外传性质作品，类型也有别于系列正统作，采用了强调动作和射击元素的游戏方式。主角苗木小丸需凭借手中的骇客枪突出重围，8种效果各异的言弹可以通过修辞弹强化，是战斗和解谜的关键。

游戏名 战国无双4

厂商：Koei Tecmo Games　类型：动作



系列十周年纪念作，首次采用“势力章节”的形式展现无双演武的剧情。追加9名新武将的同时，以往的老角色也悉数回归。系统方面则革命性地引入“神速动作”，以及借鉴自《编年史》的双人切换，令爽快度大幅提升。

游戏名 跨越俺的尸体前进吧2

厂商：SCEJA　类型：角色扮演



时隔15年的正统续作，延续前作“生与死”和“家族存续”的主题。全3D化的画面令角色的相貌特征更加丰富，新增“阴阳士”和“鬼头”两种个性职业，利用网络的“远征交流”元素也让玩家间的互动更加便捷。

游戏名 自由战争

厂商：SCEJA　类型：动作



由《噬神者》以及《暗魂献祭》的开发小组联手制作的新感觉共斗游戏。身负100万年徒刑主人公与同伴们一起对抗巨大的敌人“掠夺者”，以减轻刑期获得自由。通过互联网还可以和别的玩家势力展开对战。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

尽管今年年底原应济济一堂的大作群芳踪杳杳，但元旦前后的清冷倒与往年别无二致。1月上旬两大掌机呈现出软件空白，直到下旬才有较为上得了台面的作品面世。一年一作的春节档《DQ》这次也无情地跑去家用机——当然原创新作这一点还是值得嘉奖的。3DS方面值得留意的是《勇气原点》的续作《勇气2》确定发售日为4月23日，PSV的《海贼无双3》则定于3月26日发售。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年12月					
25日	我是航空管制官 机场英雄3D 成田全明星	ぼくは航空管制官エアポ–トヒ–ロ–3D 成田ALL STARS	Sonic Powered	SLG	6480日元
2015年1月					
15日	喧哗番长6 魂与血	喧哗番长6～ソウル＆ブラッド～	Spike Chunsoft	A・AVG	6458日元
15日	喧哗番长6 魂与血（e商店下载）	喧哗番长6～ソウル＆ブラッド～	Spike Chunsoft	A・AVG	6458日元
22日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシ–	Furyu	RPG	6458日元
22日	遗产传奇（e商店下载）	レジェンド オブ レガシ–	Furyu	RPG	6458日元
29日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバ–2 ブレイクレコ–ド	Atlus	S・RPG	6458日元
29日	皇牌空战3D 纵横火网 加强版	エ–スコンバット 3D クロスランブル+	BNGI	STG	5119日元
29日	飙速宅男 通向明日的高回转	弱虫ペダル～明日への高回转～	BNGI	AVG	6145日元
2015年2月					
5日	失落英雄2	ロストヒ–ロ–ズ2	BNGI	RPG	6145日元
5日	失落英雄2（e商店下载）	ロストヒ–ロ–ズ2	BNGI	RPG	6145日元
11日	七宗罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	A・AVG	6145日元
26日	金色琴弦3 全语音特别版	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	6264日元
26日	金色琴弦3 全语音特别版（e商店下载）	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	5554日元
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカ–3	Starfish SD	AVG	售价未定
2015年3月					
5日	世界树与不可思议的迷宫	世界树と不思议のダンジョン	Atlus	RPG	7538日元
5日	哆啦A梦 野比的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄記	Furyu	AVG	5378日元
5日	新网球王子 走向顶点	新テニスの王子様 ～Go to the top～	Furyu	AVG	6458日元
5日	新网球王子 走向顶点（e商店下载）	新テニスの王子様 ～Go to the top～	Furyu	AVG	6150日元
13日	蒸汽行动 林肯对异形	Code Name: S.T.E.A.M.	Intelligent Systems	S・RPG	39.99美元
26日	交响旋律 勇者斗恶龙	シアトリズム ドラゴンクエスト	Square Enix	MUG	6264日元
26日	交响旋律 勇者斗恶龙（e商店下载）	シアトリズム ドラゴンクエスト	Square Enix	MUG	6264日元
26日	新・罗罗娜的工作室 初始故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
2015年4月					
2日	火星异种 红色行星的激斗	テラフォ–マ–ズ 红き惑星の激斗	Furyu	ACT	6458日元
2日	火星异种 红色行星的激斗（e商店下载）	テラフォ–マ–ズ 红き惑星の激斗	Furyu	ACT	6458日元
23日	勇气2	ブレイブリ–セカンド	Square Enix	RPG	6458日元
2015年春					
未定	塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D	ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D（e商店下载）	ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャ–	角川Games	ACT	6264日元
2015年内					
未定	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	MUG	售价未定
未定	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 –成步堂龙ノ介の冒险–	Capcom	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	异度之刃	ゼノブレイド	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授7（暂名）	レイトン7	Level–5	AVG	售价未定
未定	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	RPG	售价未定

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年冬					
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO～ラスト・リサイタル～	Rayark	MUG	售价未定
未定	世界终结之蚀（PS商店下载）	ワ–ルド エンド エクリプス	SEGA	RPG	免费

2015年1月					
15日	恶魔恋人 血祭 V限定版	ディアボリックラヴァーズ モアブラッド リミテッド Vエディション	Idea Factory	AVG	6264日元
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	6264日元
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士（PS商店下载）	エスカ＆ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	5562日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
29日	无头骑士异闻录 扩散	デュラララ！！ Relay	角川Games	AVG	6696日元
29日	无头骑士异闻录 扩散（PS商店下载）	デュラララ！！ Relay	角川Games	AVG	5940日元
2015年2月					
5日	写真女友 亲吻 加强版	エビコレ フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	4298日元
11日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	A・AVG	6264日元
11日	战国无双4-Ⅱ	战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
11日	战国无双4-Ⅱ（PS商店下载）	战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
19日	噬神者2 狂怒解放	GOD EATER 2 RAGE BURST	BNGI	ACT	6145日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	6264日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花（PS商店下载）	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	5451日元
19日	风雨来记3	风雨来记3	日本一Software	AVG	6264日元
19日	风雨来记3（PS商店下载）	风雨来记3	日本一Software	AVG	5142日元
26日	地球队长 精神迷宫	キャプテン・アース Mind Labyrinth	BNGI	AVG	7171日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6998日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆（PS商店下载）	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6480日元
26日	恶魔恋人 黑暗宿命	ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト	Idea Factory	AVG	6264日元
2015年3月					
12日	数码宝贝物语 电脑侦探	デジモンストーリー サイバースルゥース	BNGI	RPG	7171日元
12日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粋	加贺Create	AVG	7538日元
12日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粋（PS商店下载）	加贺Create	AVG	6480日元
12日	胜利赛马8 2015	ウイニングポスト8 2015	Koei Tecmo Games	SLG	6264日元
12日	遥远的时空中6	遥かなる时空の中で6	Koei Tecmo Games	AVG	7344日元
12日	遥远的时空中6（PS商店下载）	遥かなる时空の中で6	Koei Tecmo Games	AVG	6480日元
19日	胧村正+元禄怪奇谭DLC全四篇下载码同捆包	胧村正+元禄怪奇谭 DLC 全四篇プロダクトコード入りパッケージ	Marvelous	A・RPG	4860日元
19日	缤纷世界 世界终结 重生	いろとりどりのセカイ WORLD'S END -RE：BIRTH-	Dramatic Create	AVG	8964日元
26日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう1人のプリンセス～	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
26日	海贼无双3	ワンピース 海贼无双3	BNGI	ACT	7344日元
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择-	Marvelous	ACT	7538日元
26日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-	A・RPG	RPG	6663日元
26日	刀剑神域 失落之歌（PS商店下载）	ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-	A・RPG	RPG	6663日元
2015年4月					
2日	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	BNGI	S・RPG	7690日元
9日	苍翼异闻录 失落的记忆	エクスブレイズ ロストメモリーズ	Arc System Works	AVG	6264日元
23日	新装版 猩红帝国	新装版クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	6804日元
2015年春					
未定	舰队收藏 改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
2015年内					
未定	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
未定	最终幻想Agito 加强版（PS商店下载）	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	免费
未定	伊苏最新作（暂名）	イース最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	售价未定
未定	忠臣藏+1 V	ChuSingura46+1 -忠臣藏46+1- V	Dramatic Create	AVG	售价未定
未定	迷宫旅人2-2	ダンジョントラベラーズ2-2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元



喧哗番长6 魂与血

1.15 ◆Spike Chunsoft◆A・AVG◆6458日元 3DS 期待度 B



作为该系列时隔近4年的最新作，除了游戏平台的变更，游戏内容也更加丰富。玩家要在集中了大量不良少年的九鬼岛高中度过完整的三年校园生活，期间会穿插球技大会、修学旅行、寒暑假等特殊活动，恋爱环节和丰富的迷你游戏自然也不会漏掉，为你带来充实的校园生活。



艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士

1.22 ◆Gust◆RPG◆6264日元 PSV 期待度 B



依旧是家用机版《工作室》按惯例加入新要素参入掌机的翻新作，玩家可从两名主人公中任选其一，一边完成调合道具的任务，一边探求黄昏世界的谜团。本作在原先基础上根据动画版而追加了全新剧情，家用机版诸多DLC也直接加以收录，追加20套服装，当然也有强力的新BOSS供玩家挑战。

DVD光盘 内容导视

2014年度TV GAME大赏 最佳掌机游戏入围名单



游戏展望台

喧哗番长6 魂与血
世界树与不可思议的迷宫
勇气2
恶魔幸存者2 破纪录



第3次超级机器人大战Z 天狱篇

战国无双4-II

刀剑神域 失落之歌

动作直击



口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

新作特搜队



战国无双 编年史3



神威闪电枪

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《神威闪电枪》演示最后的BOSS战中，击败BOSS后画面右上角显示的分数是多少？

A.31044　　B.32044　　C.33044



3名

3DS LL硬壳包



投选票，赢大奖！

中国玩家年度盛事邀您参与！

TV GAME 大赏



2014年度最佳游戏中国玩家评选活动

一、评选范围

本次评选分为跨平台、PS4、XOne、PS3、X360、Wii U、PSV、3DS，共8个类别，其中跨平台游戏指跨PS4和XOne双平台的作品，而PS4、XOne包括发售以来的游戏，其余则均是2014年1月1日至2014年12月31日之间推出的作品。您可以在《游戏机实用技术》总第360期和《掌机王SP》229辑阅读候选游戏的介绍。

二、投票方式

本次大赏的一等奖将仅在寄出实体选票的读者中抽选，而网络及手机投票则是可以参加二等奖和三等奖的抽奖（需填写完整的个人资料）。

一人可寄出多张选票，每张选票均具有独立的抽奖资格，但选票复印无效。

大赏投票截止时间为2015年1月15日（以寄送时间为准）。

1. 回函投票

2014年度“TV GAME大赏玩家评选”选票分别在《游戏机实用技术》总第360期、《游戏机实用技术》总第361期，以及《掌机王SP》229辑附送。您可在选票背面的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。

选票填写完毕后，请装在信封内，在信封正面注明“2014 TV GAME大赏”字样，并寄送到以下地址。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2. 网络及手机投票

您可通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统或手机扫描二维码进行投票，并实时查看投票结果。

三、评选流程

■《游戏机实用技术》总第360期（2014年12月B）、《游戏机实用技术》总第361期（2015年1月A）和《掌机王SP》229辑

2014年度“TV GAME大赏玩家评选”回函表发放。

■《游戏机实用技术》总第363期（2015年2月A）和《掌机王SP》230辑

2014年度“TV GAME大赏媒体评选”结果公布。

■《游戏机实用技术》总第364·365期春节合刊（2015年2月B·3月A）和《掌机王SP》231辑

2014年度“TV GAME大赏玩家评选”结果和中奖名单公布。届时您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。





主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体： 游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN UCG视频

合作媒体：







